CLIP STUDIOで描く

グリザイユ画法&エフェクト完全マスターブック

天領寺セナ



玄光社



「グリザイユ画法」
って聞いたことありますか?

なんだか難しそうな名前に聞こえますが、やり方がわかってしまえばなんてことはありません。

通常のイラストとは逆に、陰影を先に描いておくことで立体的で重厚感のある「厚塗りイラスト」を短時間で仕上げてしまうことができる、お手軽彩色技法……それが「グリザイユ画法」なのです!

本書では「グリザイユ画法」の制作過程を豊富な画像で解説していきます。

みなさんもこの本を読んでグリザイユに挑戦してみましょう!


CLIP STUDIOで描く
グリザイユ画法&エフェクト
完全マスターブック
天領寺セナ
玄光社



はじめに

みなさんは[グリザイユ画法（技法）]って聞いたことありますか？

グリザイユ画法とは、下塗りの段階で陰影をモノクロで塗り分けておき、あとから色を重ねていく技法のことを言います。

こう聞くとなんだか難しそうに聞こえますが、やり方がわかってしまえばなんてことはありません。

実はグリザイユ画法とは、比較的短時間で立体的で重厚感のある［厚塗りイラスト］を仕上げることができる、お手軽な彩色画法なのです。

本書では、CLIP STUDIOをメインツールとして、グリザイユ画法でイラストを作成する方法を基礎から応用までをひととおり解説させていただきました。

グリザイユ画法をマスターして、あなたも厚塗りイラストに挑戦してみましょう！

天領寺セナ

CONTENTS



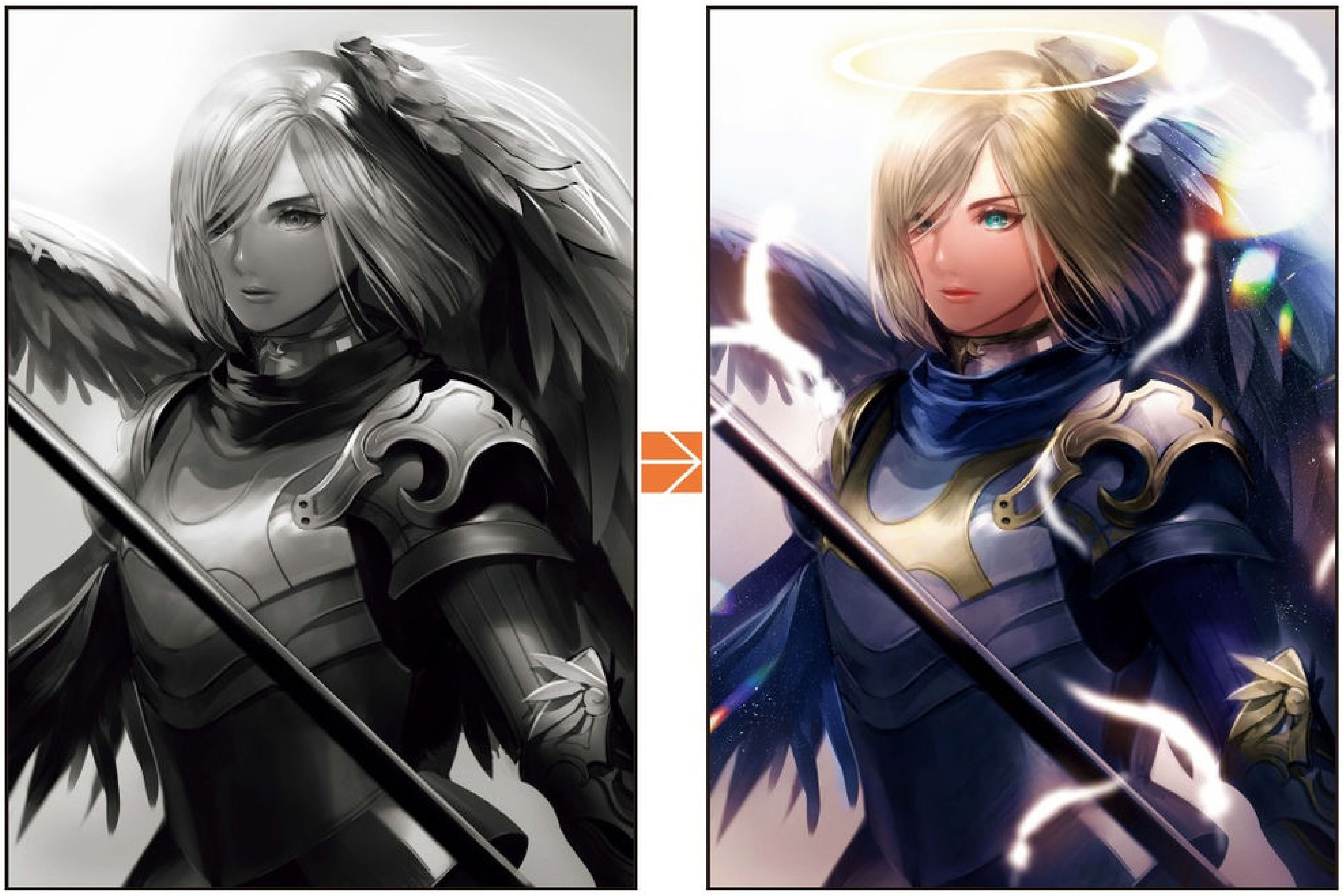
1章 グリザイユ画法とは

グリザイユ画法のメリット、
デメリットをはじめ、
従来の彩色技法とグリザイユは
どう違うのかを解説します。

1 グリザイユ画法とは

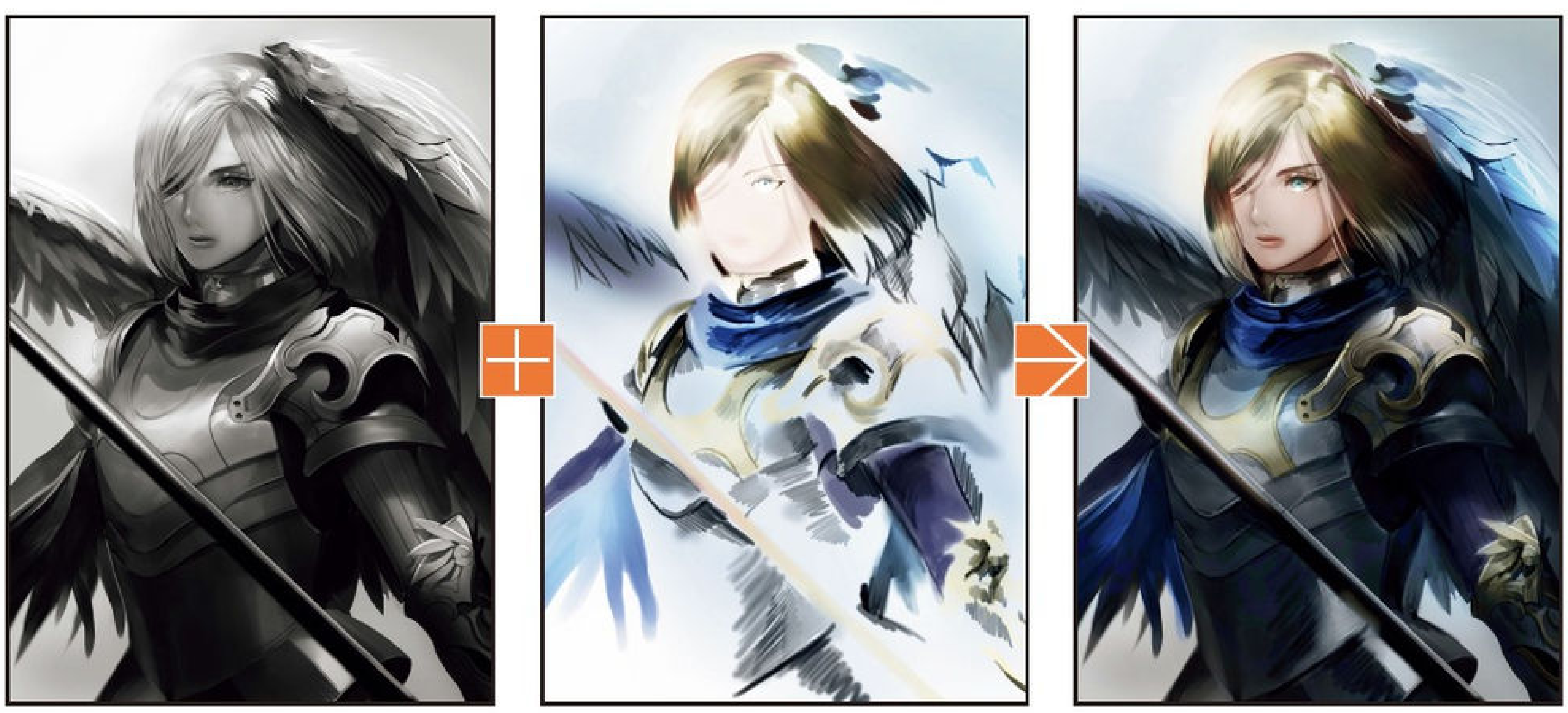
イラストの彩色方法は色々なものがありますが、大まかに分けると、「アニメ塗り」、「水彩塗り」「厚塗り」の3パターンに大別されます。
「グリザイユ画法」は、このうち3番目の「厚塗り」に使用されることが多い技法です。

厚塗りは油彩やアクリル画のような塗り重ねをデジタルで模した塗り方で、一般に主線がなく、立体感や重厚感があるためリアル系などとも呼ばれています。海外のファンタジーイラストなどでは一番多く使われている塗り方です。


グリザイユ画法使用例

精緻な描き込みがなされている厚塗りは、アニメ塗りや水彩塗りといった彩色方法に比べて、作成により多くの時間がかかるとされています。

グリザイユ画法は、時間のかかる「厚塗り」を比較的短時間で完成させることができる簡易的な技法と言えます。



元々は油彩の下描きのための技法で、下塗りの段階で無彩色のグレー諧調で陰影を塗り分けておき、[乗算]や[オーバーレイ]などの合成モードで彩色されたレイヤーを重ねることで着色していきます。

2 従来の彩色方法とグリザイユ画法の違い

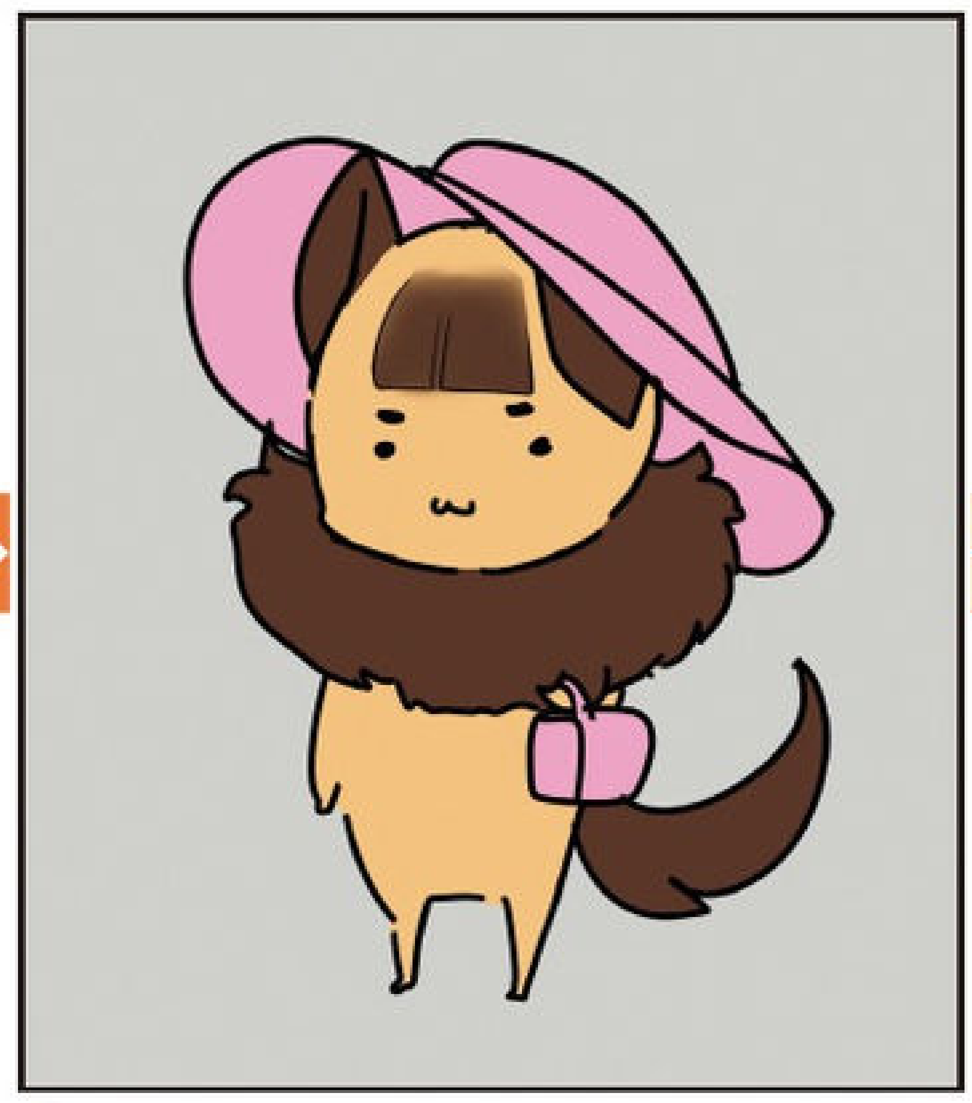
従来の彩色方法はまず線画を作成し、線画の下に追加したレイヤーに対してベースとなる色を塗っていき、さらに影色を描き足していく、という工程を経て作品を完成させます。「グリザイユ画法」では、最初にモノクロのグレー諧調で陰影を描き上げ、その後色を乗せていきます。

つまり、従来の彩色方法とは逆に進めていくことになります。

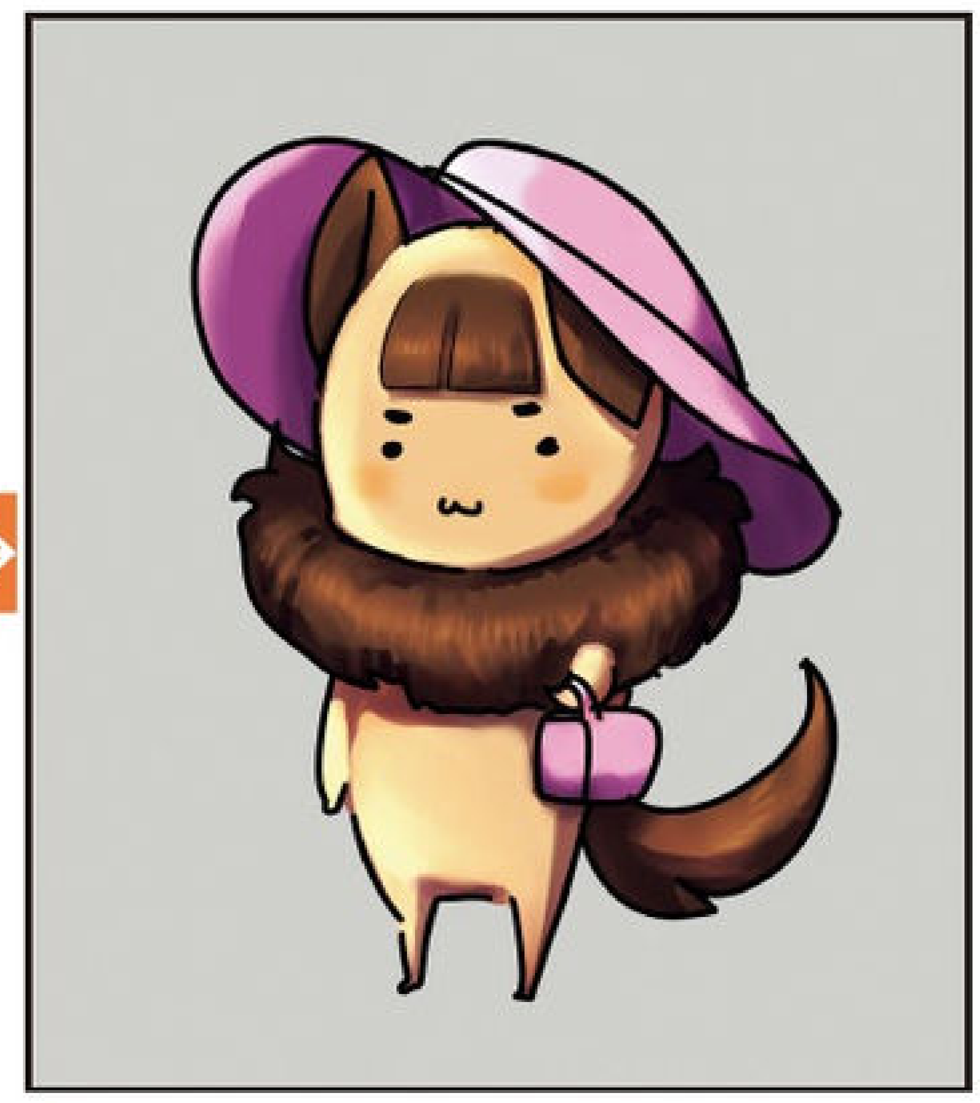
●通常の彩色工程



❶ 線画



❷ ベースカラー着色



❸ 影付け

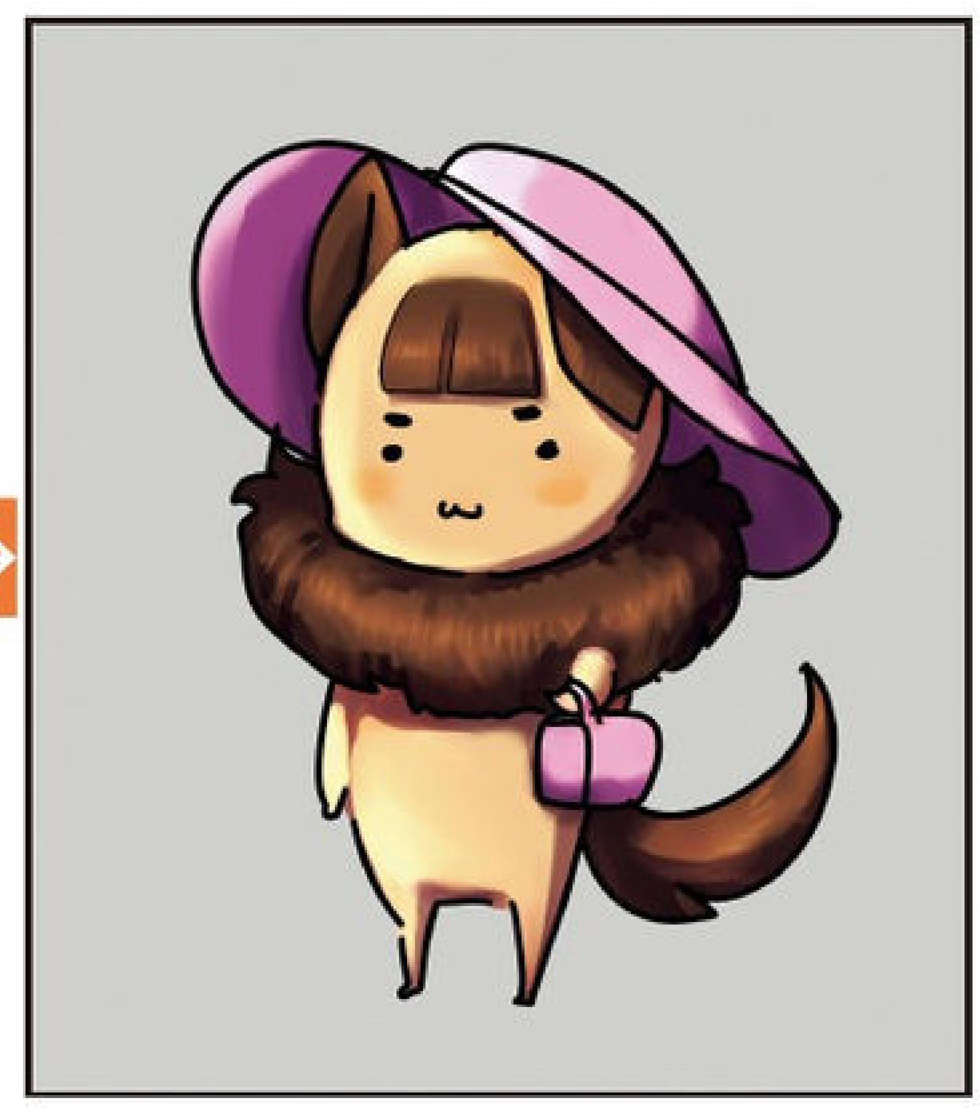
●グリザイユ画法の場合



❶ 線画



❷ 陰影･影付け



❸ 着色

3 グリザイユ画法の大まかなワークフロー

●通常の彩色工程



❶ グレーで大まかなシルエットを描く。



❷ 影色のみでディテールを描き加えていく。



❸ 光源の位置を意識しながら、光の当たる箇所を明るい色で塗り重ねて立体感を出していく。

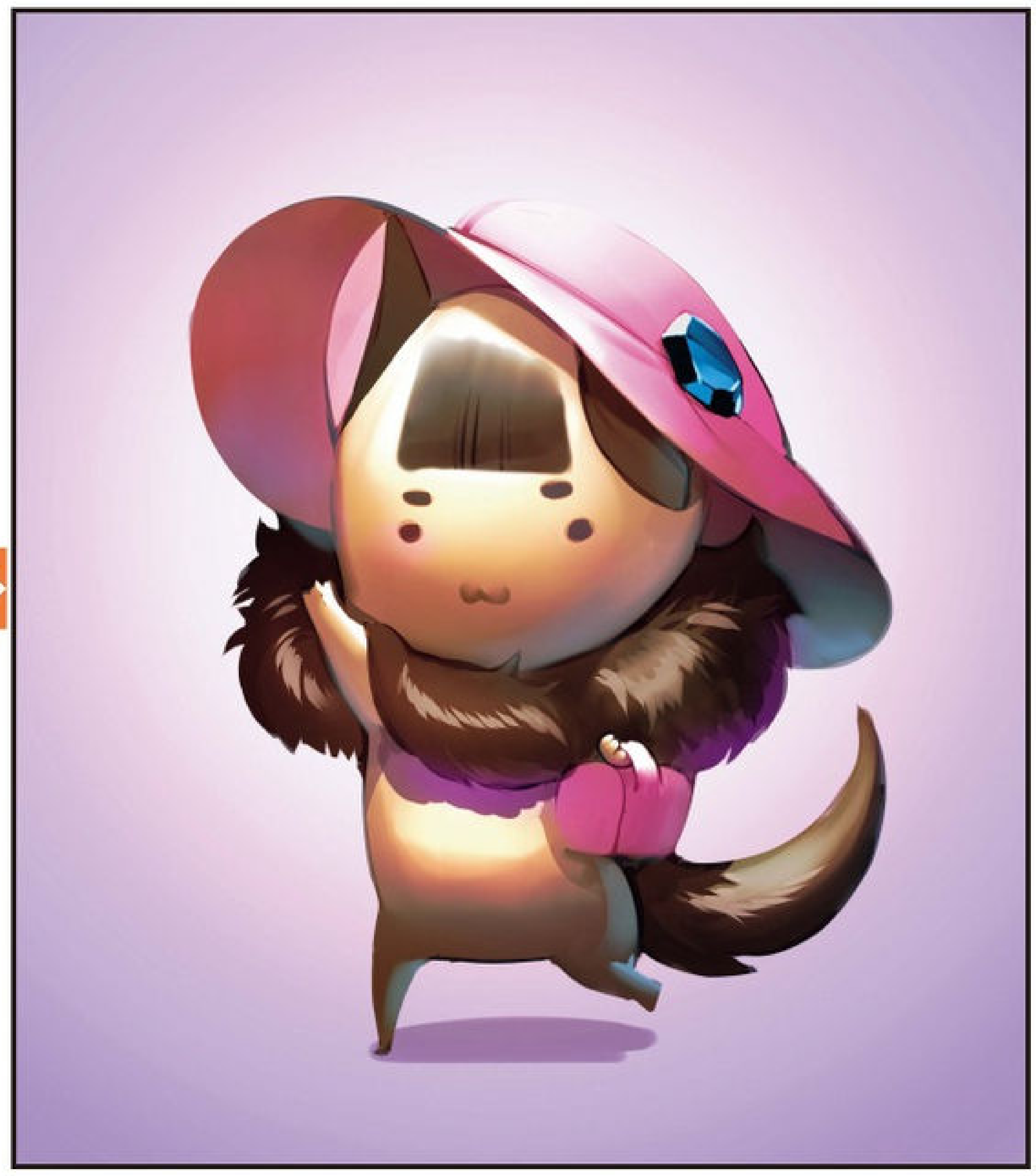


❹ ディテールや陰影を仕上げる。

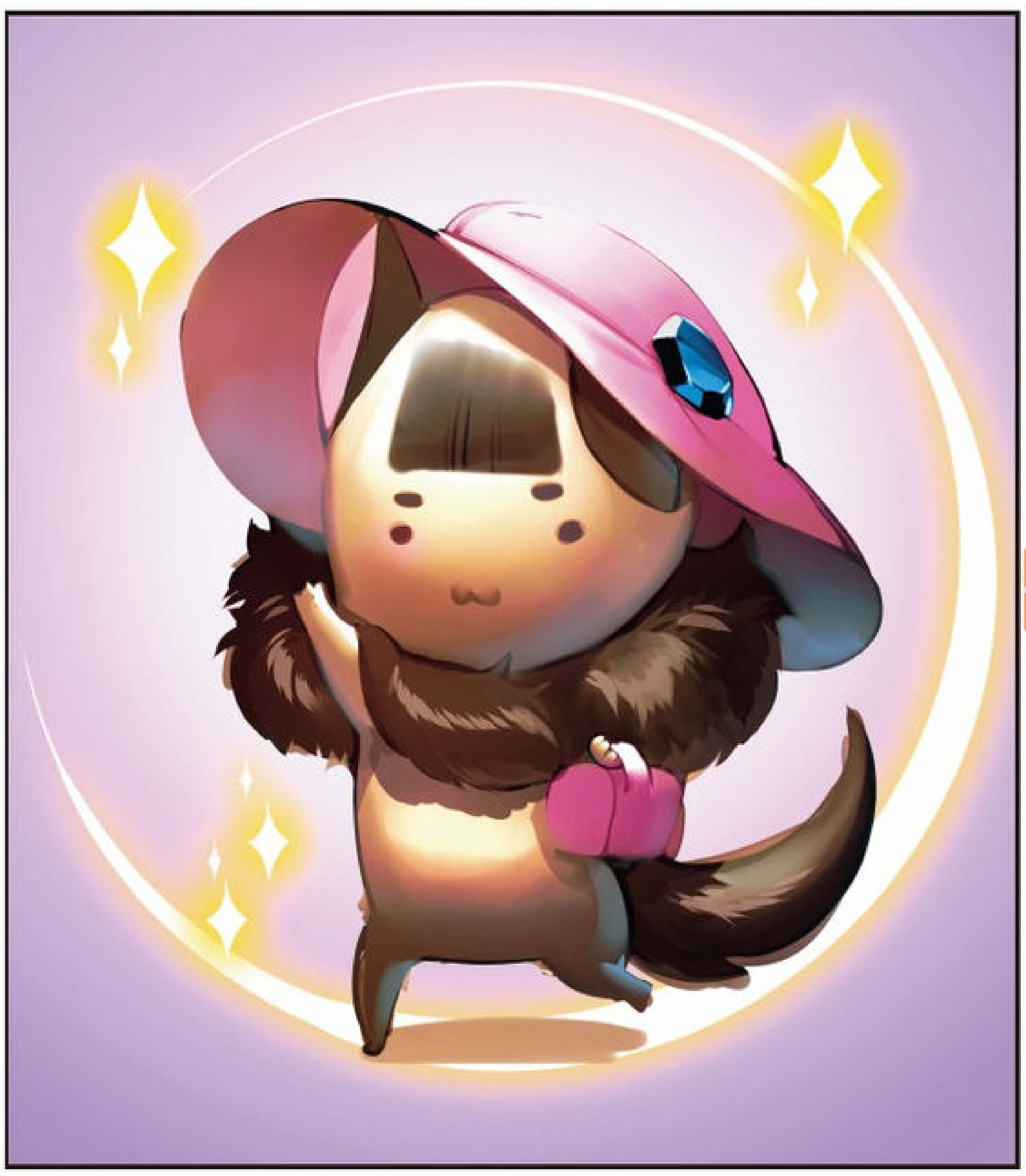
●彩色工程



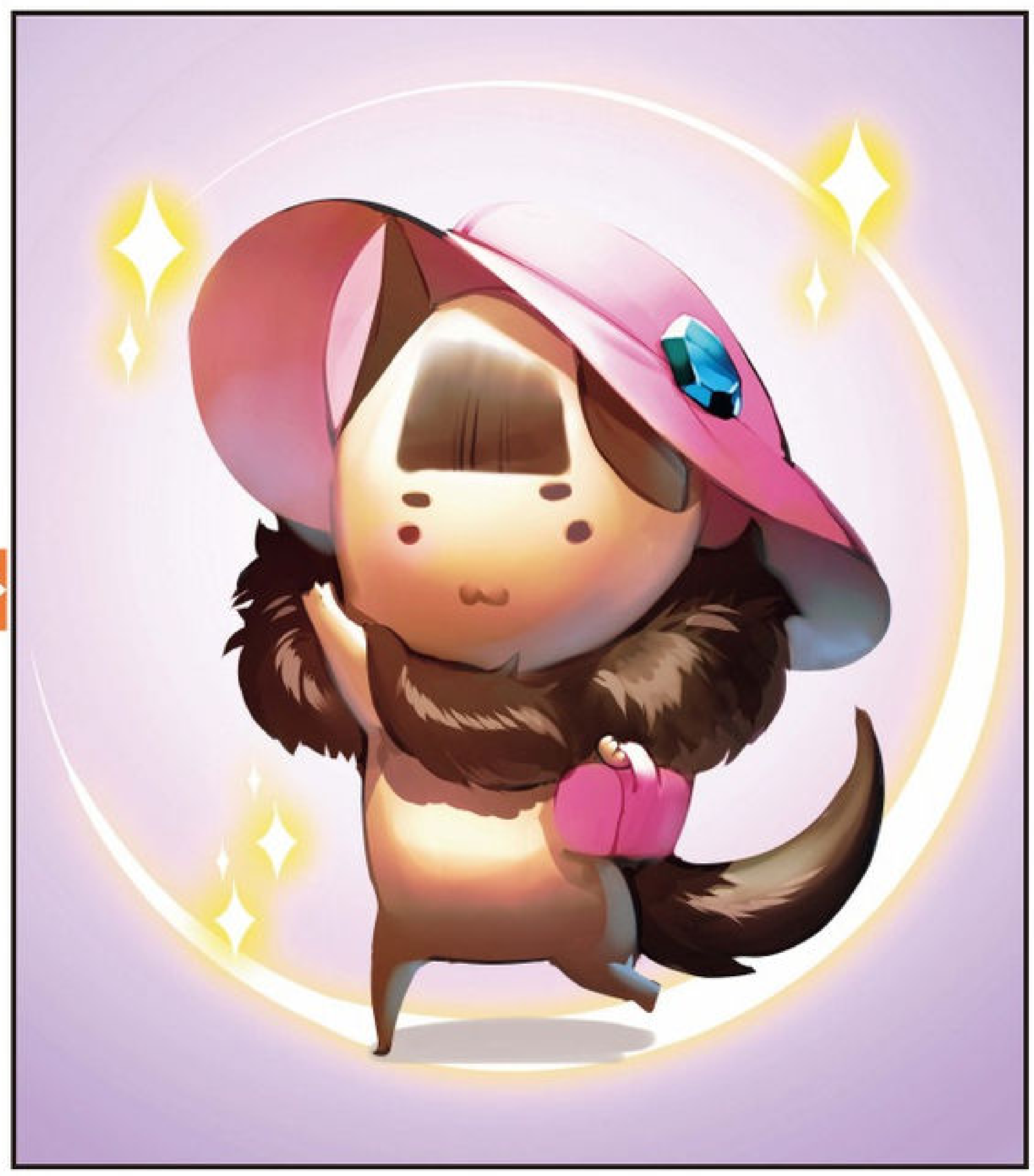
❶ 下地となる色を合成モードで重ねて彩色していく。



❷ 発色を見ながら［乗算］、［スクリーン］、［オーバーレイ］など合成モードを変えて塗り足していく。



❸ エフェクトを描き足す。



❹ 調整レイヤーでグリザイユ独特のくすみを解消する。

4 グリザイユ画法のメリット

立体感を出しやすい

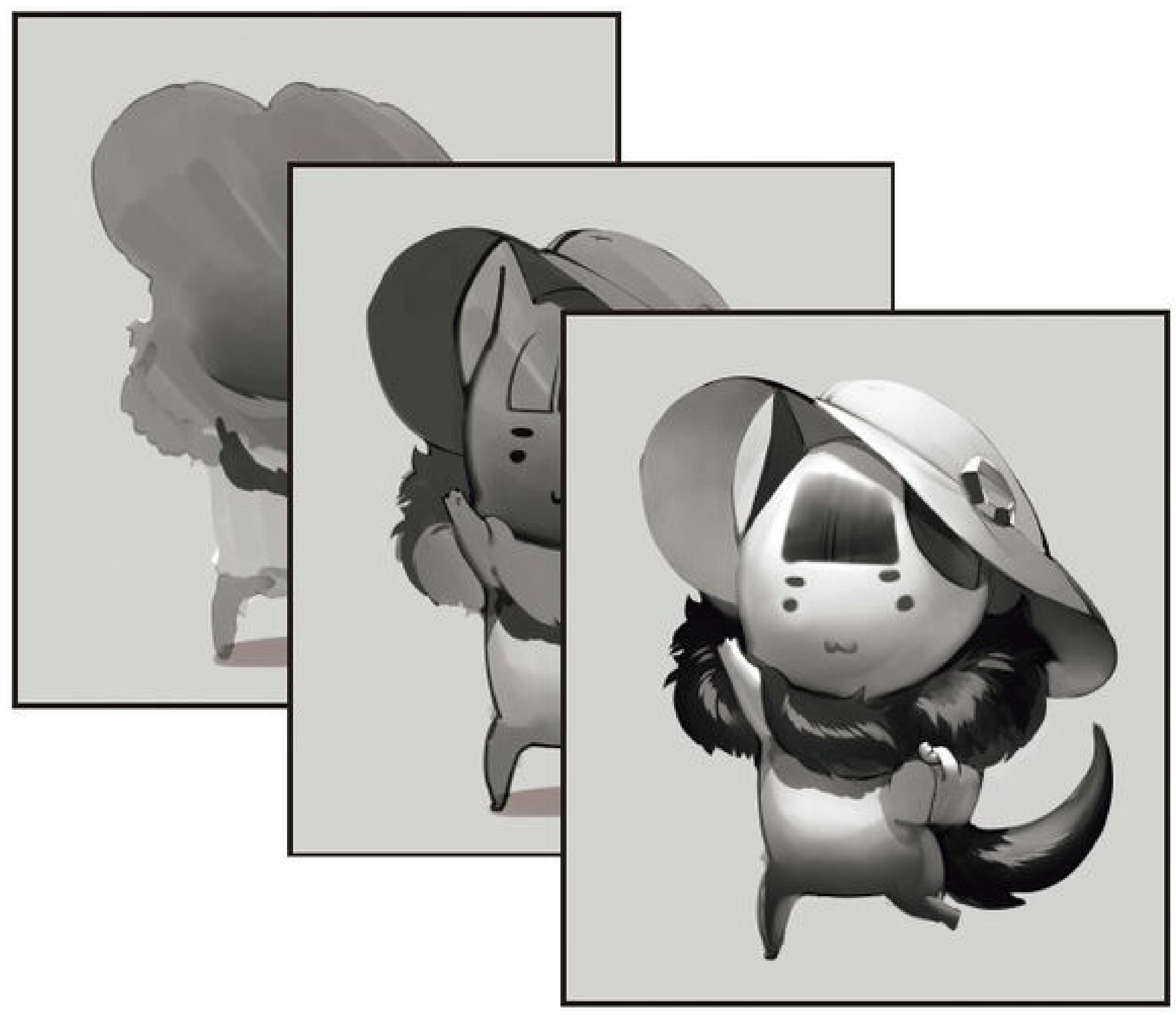
グレーの諧調で陰影を描いていくので、立体感を出しやすいです。



線画をクリンナップする必要がない

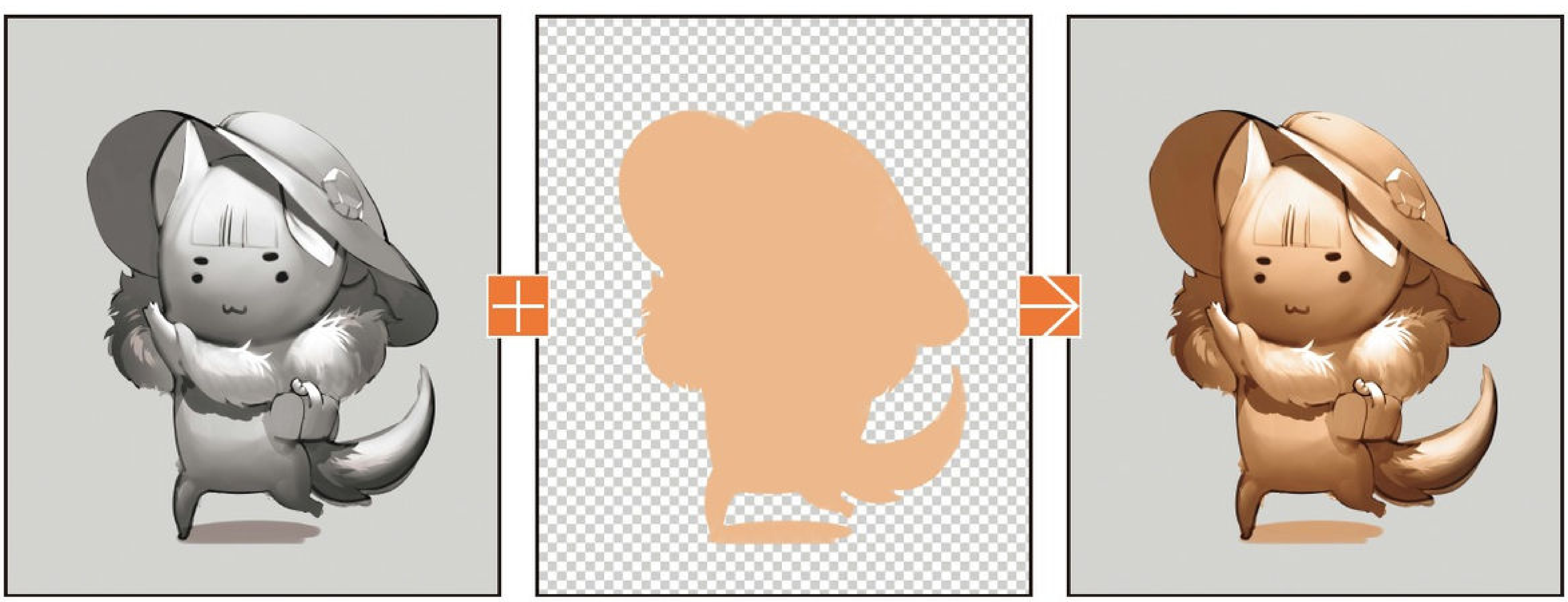
下絵を塗り重ねて仕上げていくので線画をクリンナップする必要はありません。

行き当たりばったりに描き重ねて、アドリブを盛り込むことも可能です。



影色を考えなくてよい

モノクロ下絵の陰影が適正に描かれていれば、上に重ねたレイヤーに単色をベタ塗りするだけで、影色が自動的に生成されていきます。



色塗りの工程がシンプルなため、レイヤー枚数が少なくて済む

影色用のレイヤーが必要なくなるので、それだけでも大幅にレイヤー数を減らすことになります。

使用される色数が多くなればなるほどレイヤー数の差は大きく開いていきます。



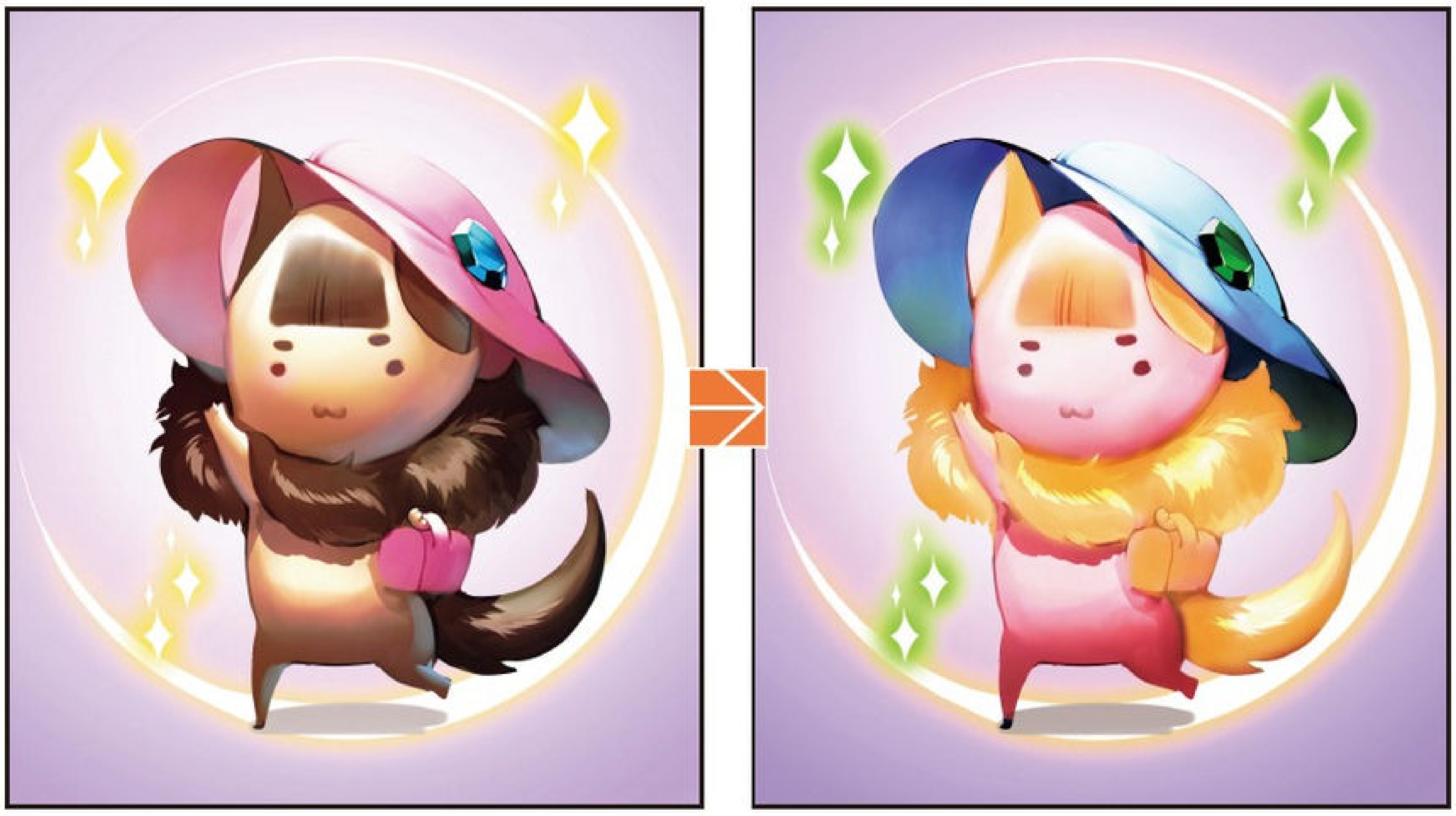
グリザイユのレイヤー数



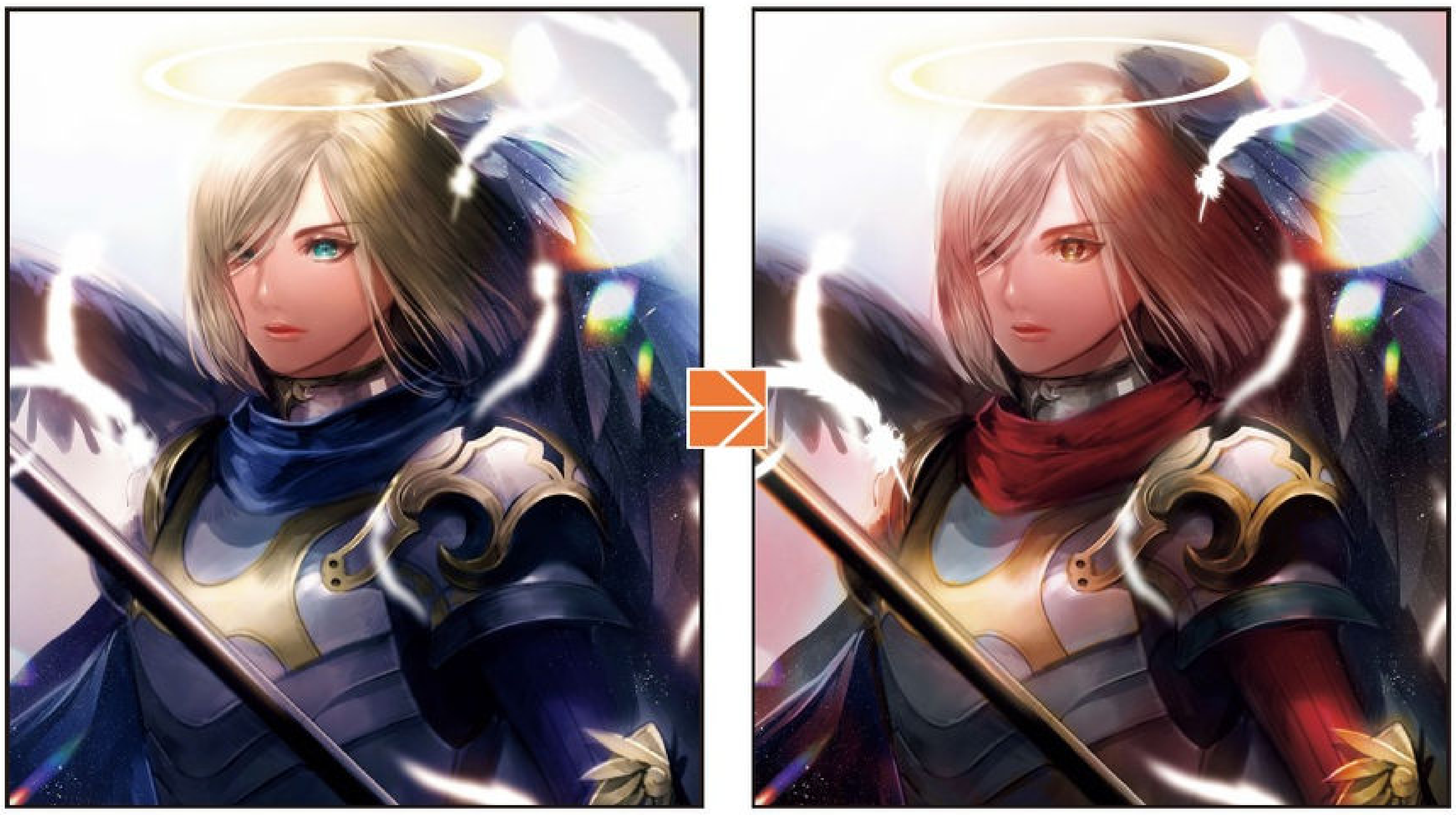
通常彩色のレイヤー数

バリエーションが作りやすい

通常の彩色方法だと、特定の箇所の色を変えるには、影色を含め対応するレイヤーすべてに対して修正を施す必要がありますが、グリザイユの場合は上に乗せるレイヤーの色を1枚塗り替えるだけです。



色替え例



色替え&色調調整例

5 グリザイユ画法のデメリット

下絵の作成に時間がかかる

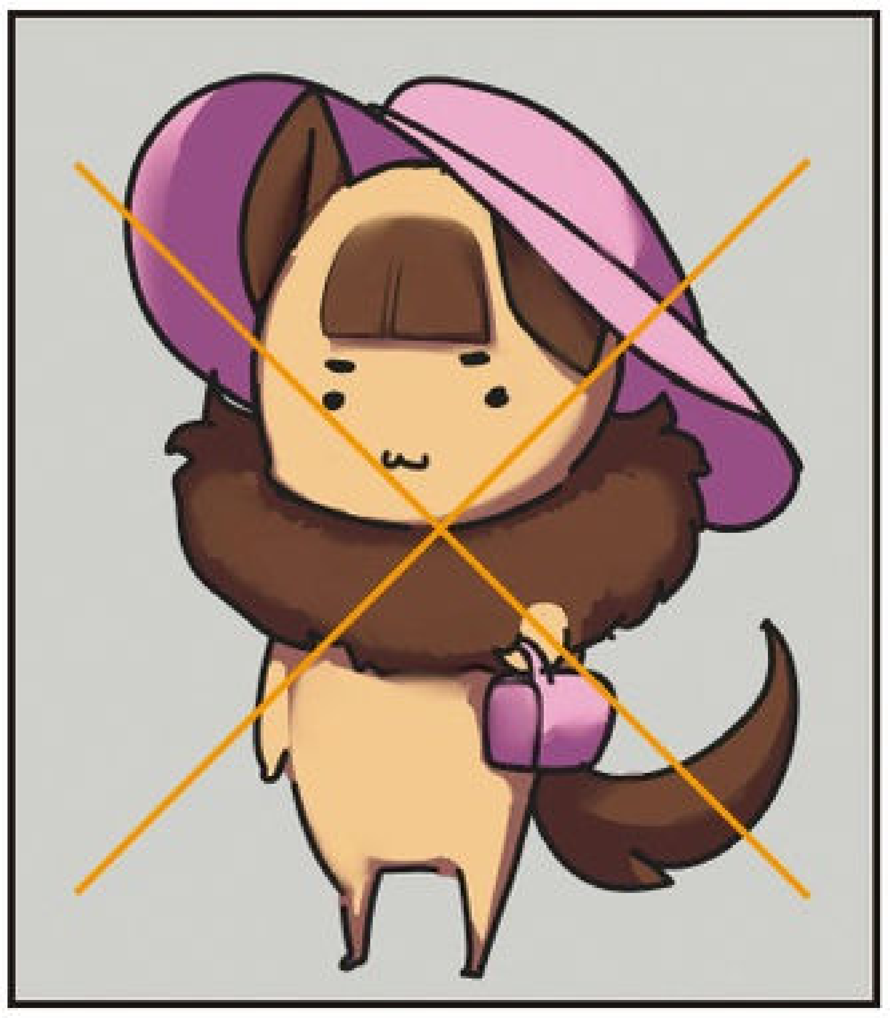
彩色が楽な分、グレー諧調による下絵の作成に時間がかかるきらいがあります。

適正な陰影を描くには明暗で形をとらえるデッサン力がある程度必要となります。



簡易なイラストや、ライトな作風には向かない

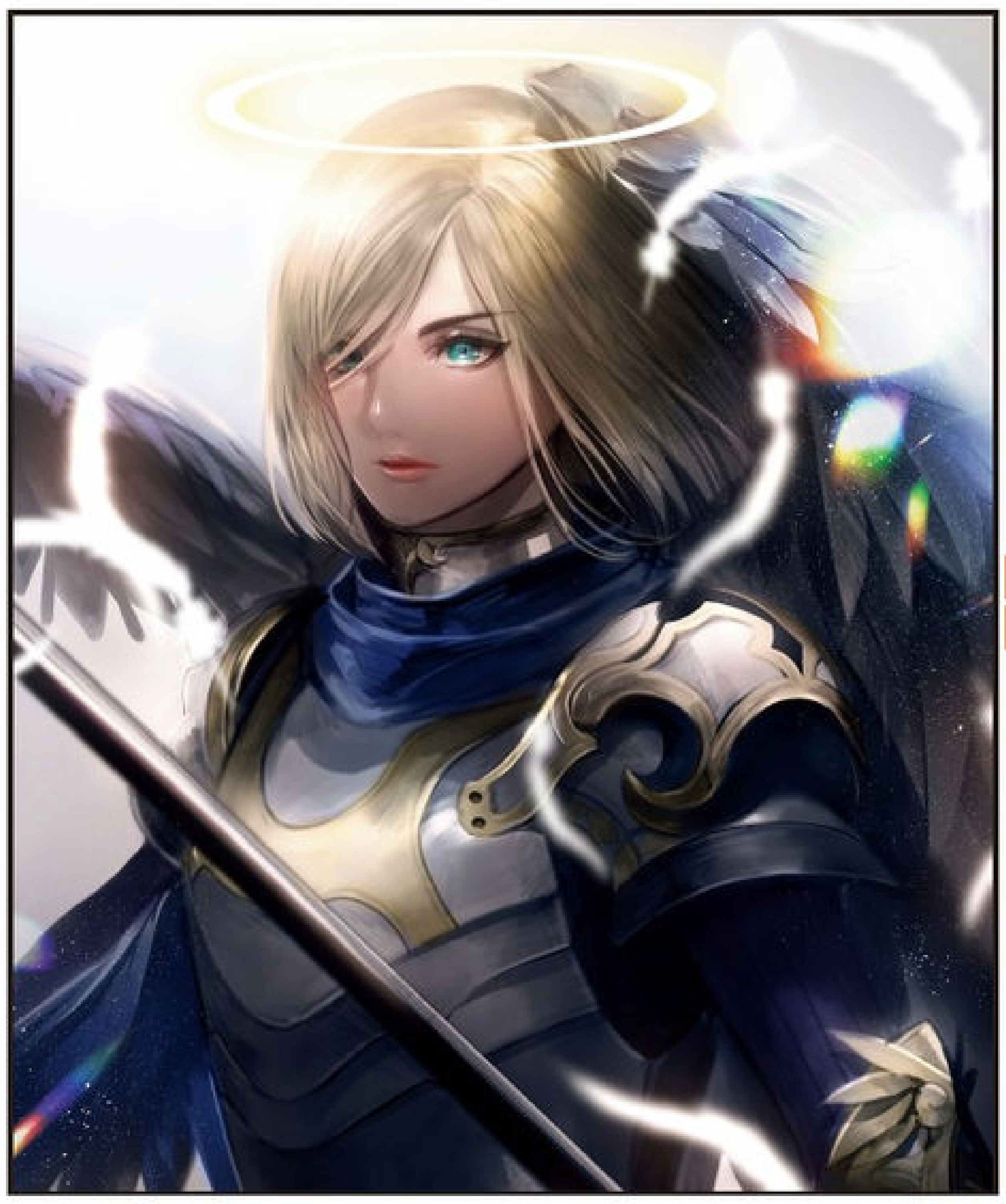
色数が少なく、アニメ塗りのような陰影のないタイプのイラストの場合、無理にグリザイユで描くより従来の方法で彩色したほうが簡単です。

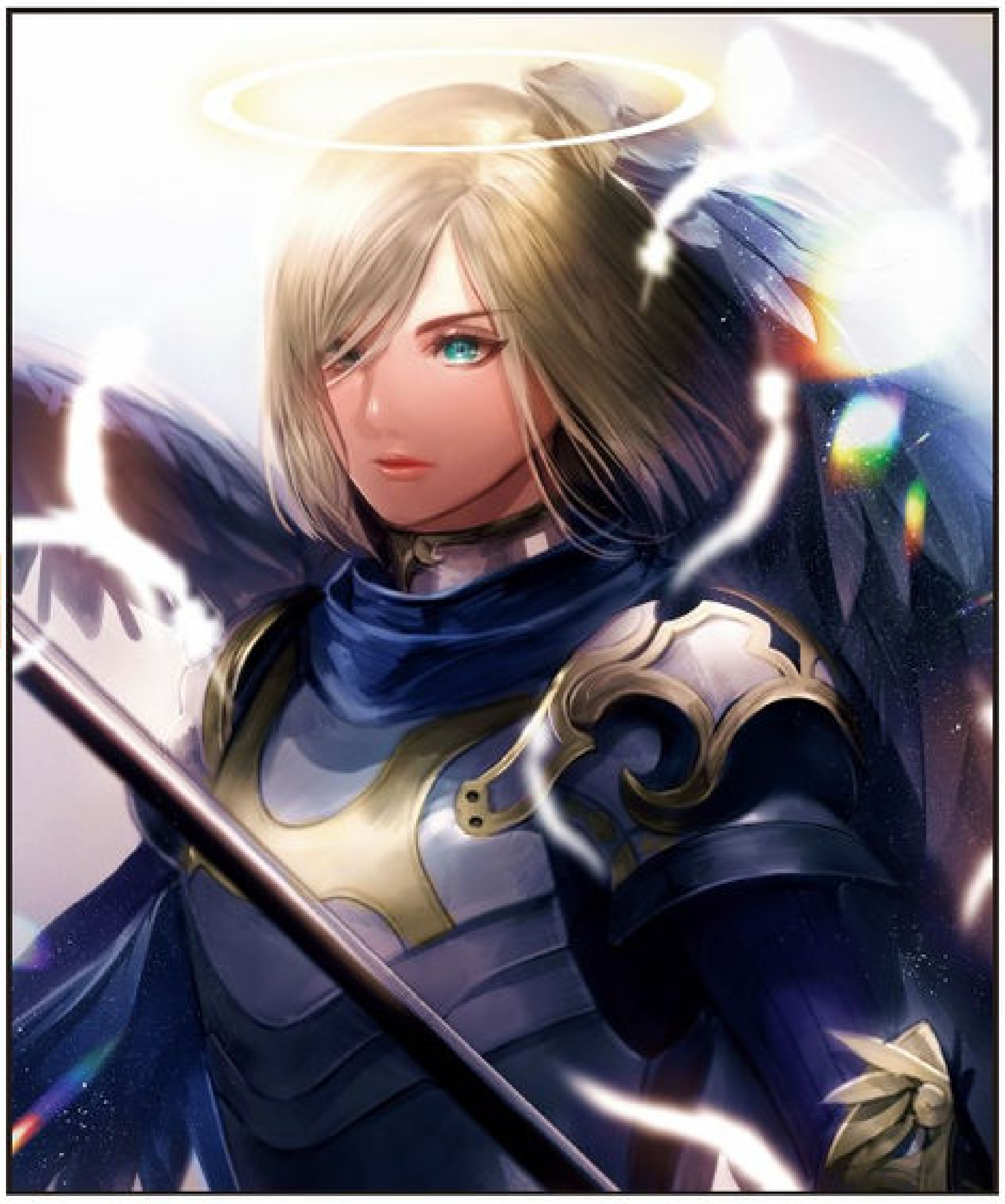


色がくすみやすい

明度差のみで陰影を付けるので、影色に色温度による変化が生じません。そのため、肌などの影色にどうしてもグリザイユ独特の色のくすみが発生してしまいます。

くすみを解消するには調整レイヤーを追加して、彩度を高めてやる必要があります。





彩度UP用レイヤーを追加してくすみを解消



2章 モノクロ下絵の描き方

グレー諧調のモノクロ下絵を描くために
必要なセッティングをはじめ、
適正な陰影を描くための
基礎的な知識を紹介します。

1 モノクロ下絵用にCLIP STUDIOをセットアップする

カラーパレットの設定:HSVスライダー

グリザイユ画法のベースとなるモノクロ下絵は、彩度のない、白と黒のグレースケールで描かれている必要があります。

Photoshopにはグレースケールモードがありますが、CLIP STUDIOには搭載されていません。

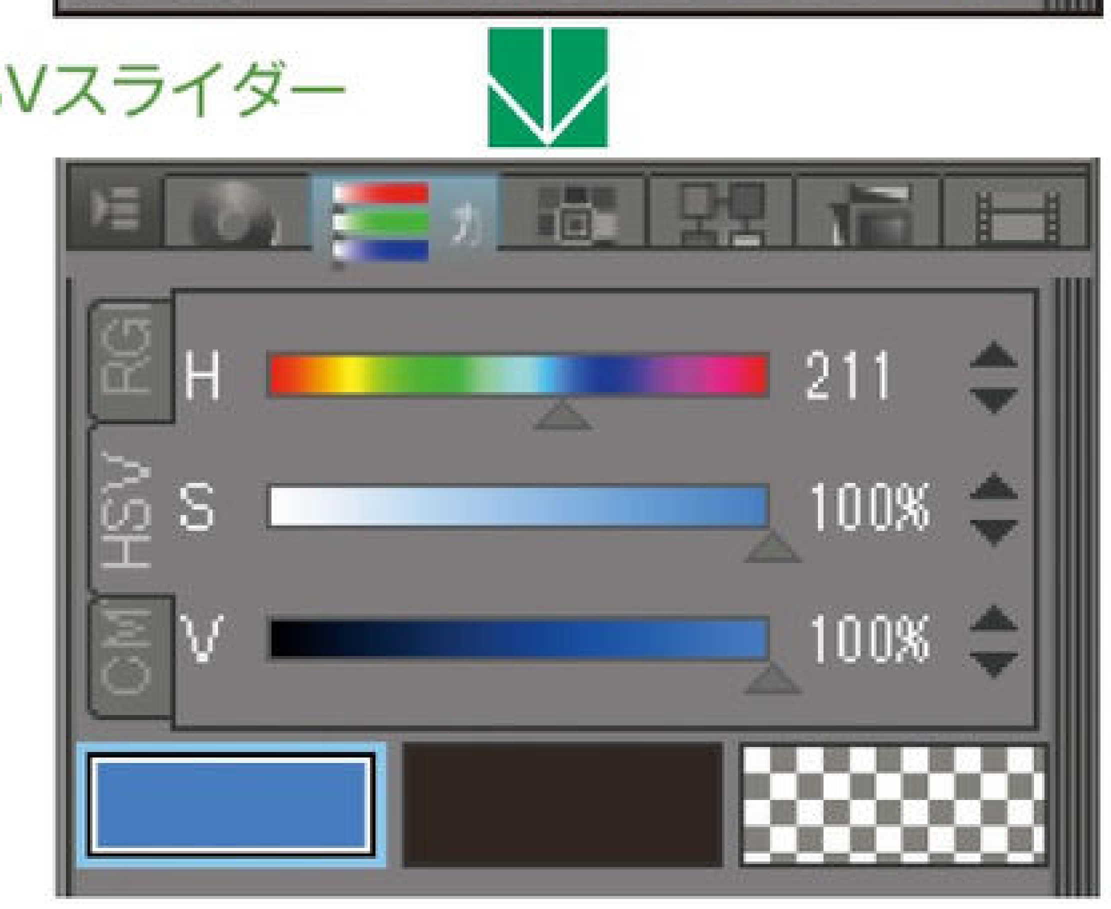
そこで、右図にある「パレット切り替えアイコン」をクリックして、カラーパレットをRGBモードからHSVモードに切り替えます。

※HSV とは、色の三要素、色相（Hue)･彩度（Saturation)･明度（Value）のことを表します。

●RGBパレット

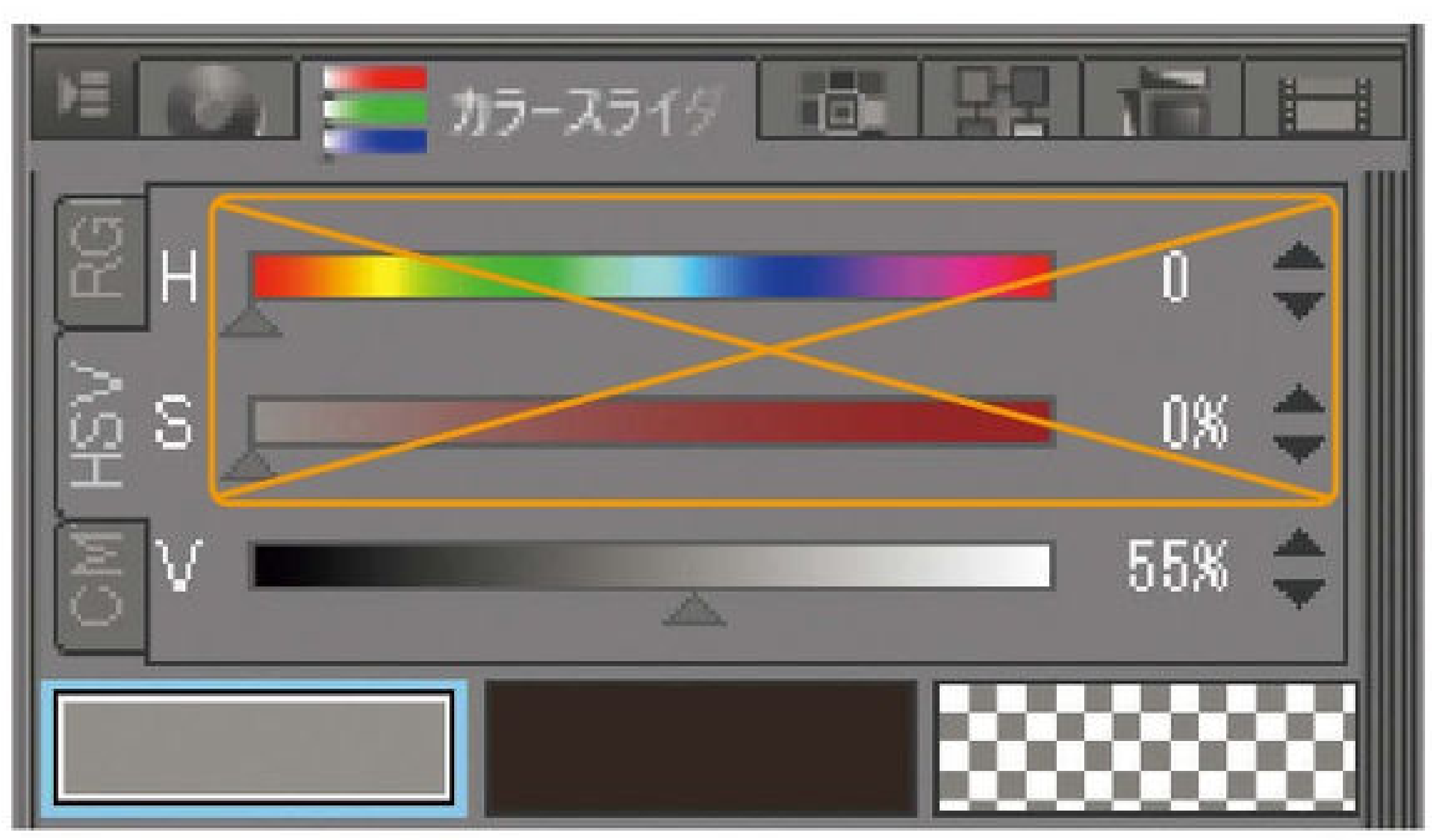


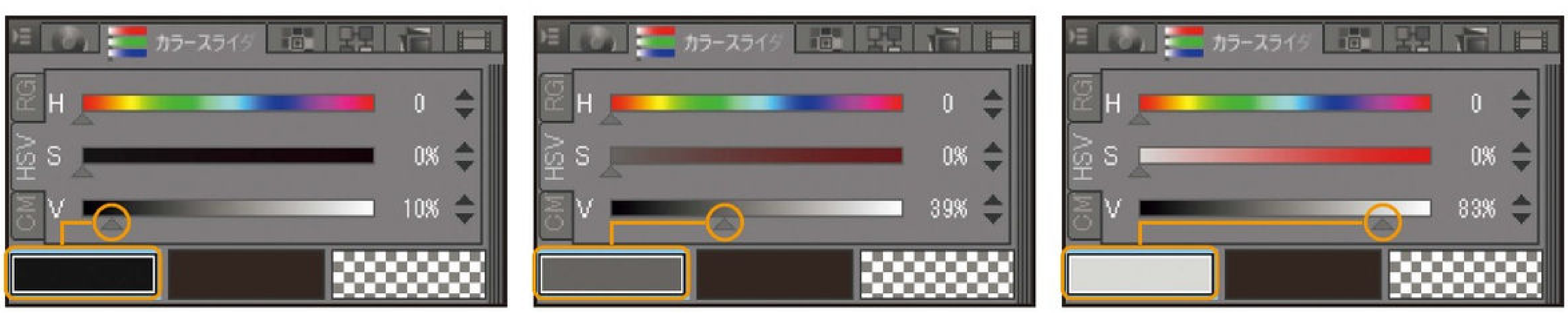
●HSVスライダー



H(色相)とS(彩度)のスライダーの数値をそれぞれ0にし、以降はその2つのゲージは一切動かさないようにして、V(明度)スライダーのみを左右に操作します。スライダーの動きに応じて、描画色がグレー諧調で変化することがわかります。

これで、グレー諧調のみを使ったモノクロ彩色が可能になります。





2 ブラシ設定

私の場合、長年SAI使用していたので、線画やモノクロ下絵作業にはCLIP STUDIOではなく、SAIを使用しています

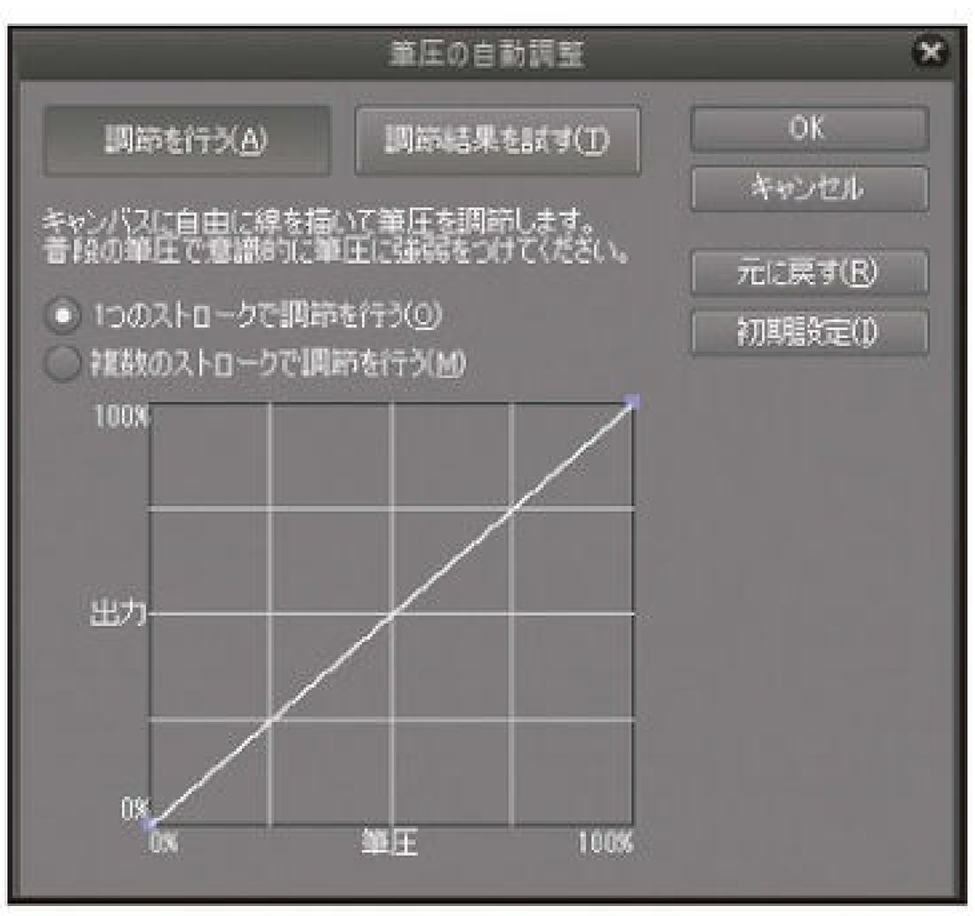
これは、CLIP STUDIOでは描けない、描きにくいといった理由ではなく、単純に個人的な「慣れ」の問題なので、みなさんはCLIP STUDIOで描いていただいて問題ありません。

SAIで使用しているブラシは、右に挙げた[鉛筆][エアブラシ][マーカー][水彩筆][筆]の5つのみ。

設定はほとんどデフォルト状態なので、CLIP STUDIOで描くのとほとんど違いはありません。

ブラシサイズやブラシ濃度など、ほとんどの設定はメニューアイコンをクリックするのではなく、筆圧の加減によって描きながら調整しています。

筆圧によるブラシのコントロールは、思考が中断されることなく描き進められるので習得することをオススメします。



筆圧検知レベルの調整は、[ファイル]＞[筆圧検知レベルの調節]をクリックすると表示される、[筆圧の自動調節]ウィンドウで行います。

●鉛筆



●エアブラシ



●マーカー



●水彩筆



●筆



3 消しゴム

透明色を消しゴム代わりに使う

[消しゴム]は基本的に使用せず、代わりに透明色を消しゴムの代わりに使用しています。

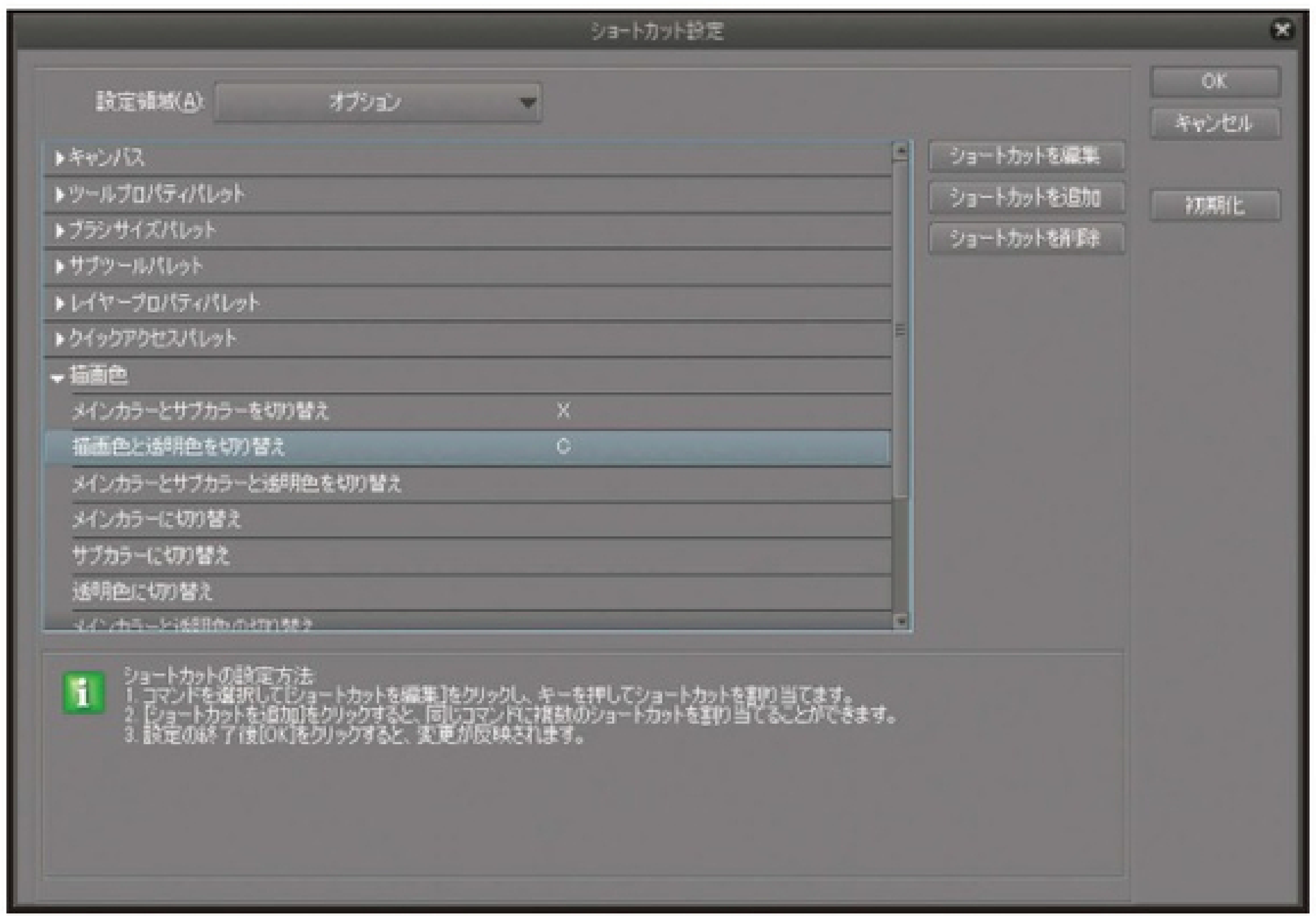
透明色を消しゴム代わりに使うと、消しゴムのブラシサイズや濃度など、ほとんどの消しゴムの設定をブラシと同じく筆圧の加減によって調節することができます。

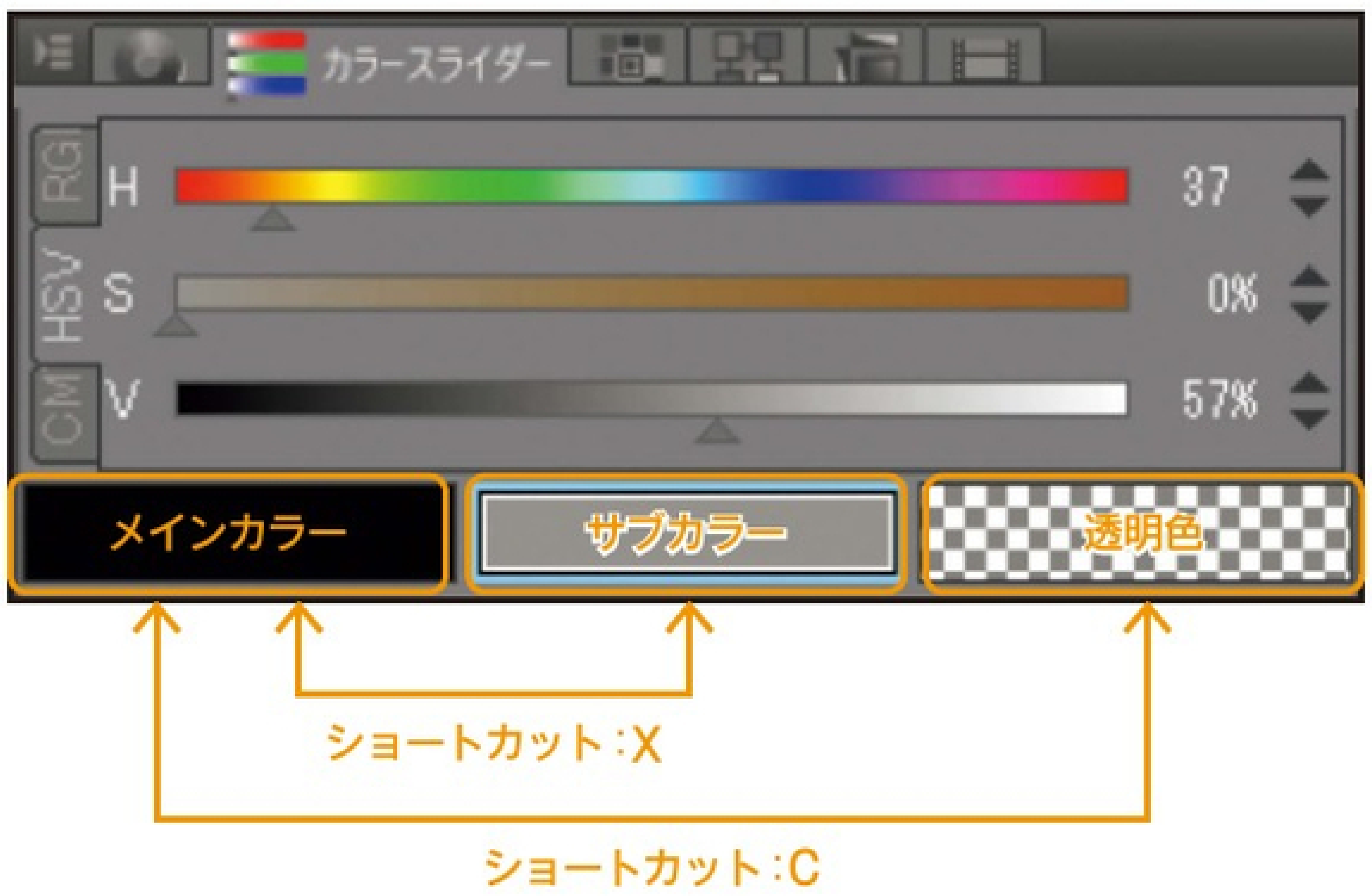
筆圧でコントロールすると、アイコンクリックによる思考の中断がなくなり、より感覚的に描いていくことができます。

CLIP STUDIOではメインカラーと透明色の切り替えは、標準のショートカット設定で[C]キーにあてられています。

また、メインカラーとサブカラーの切り替えは[X]キーに当てられています。

モノクロ下絵を描く際にはどちらも多用することになるショートカットキーなので覚えておくと作業効率が高まります。

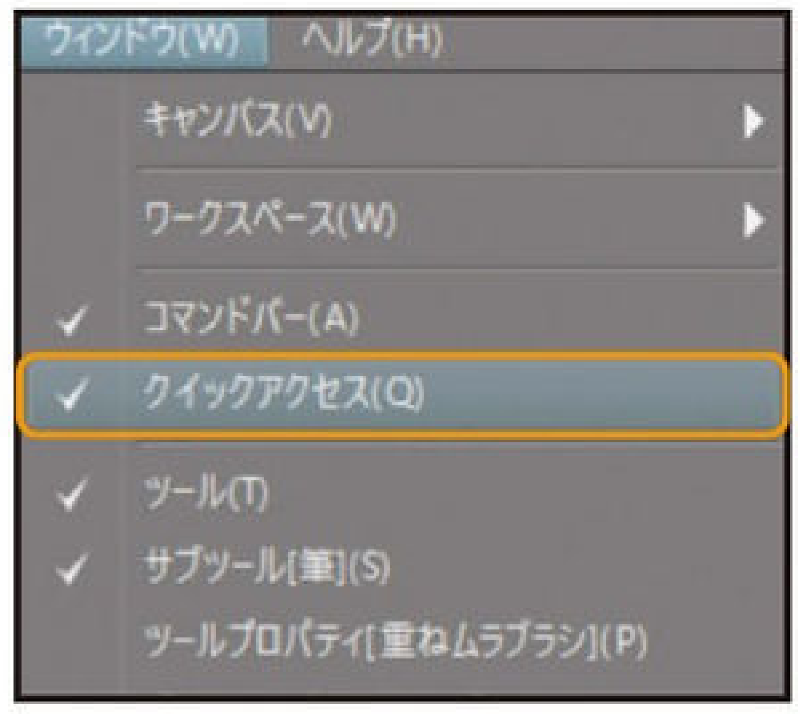




4 クイックアクセスパレットの設定

クイックアクセスパレット

　クイックアクセスパレットは、CLIP STUDIO Ver.1.7.1から搭載された機能で、使用頻度の高いツールをまとめて登録し、ユーザー独自のパレットを作ることができます。
[クイックアクセス]パレットは、[ウィンドウ]メニュー→[クイックアクセス]を選択すると表示されます。デフォルト状態ですでにセット1が設定されています。

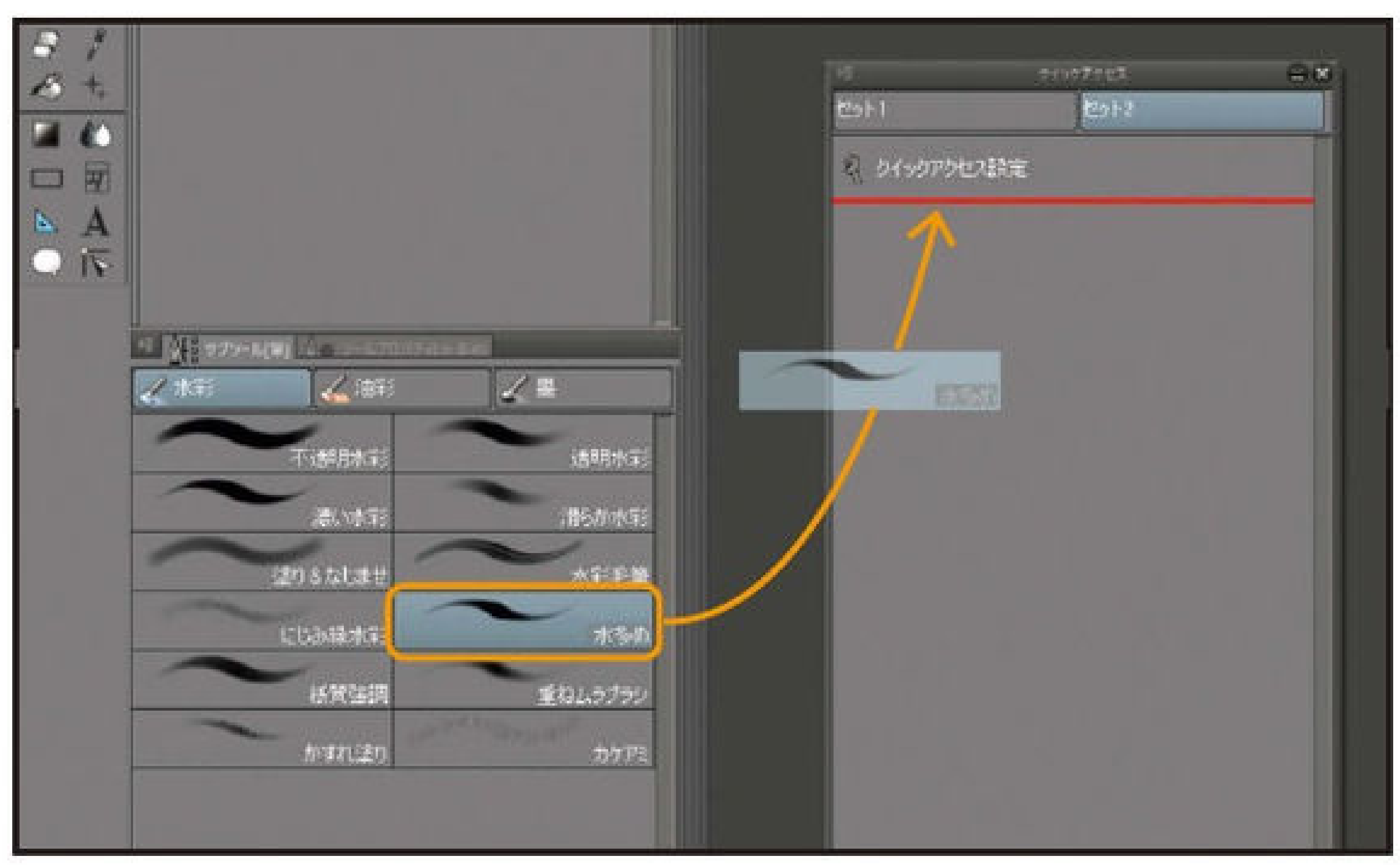




デフォルトで設定済みのセット1

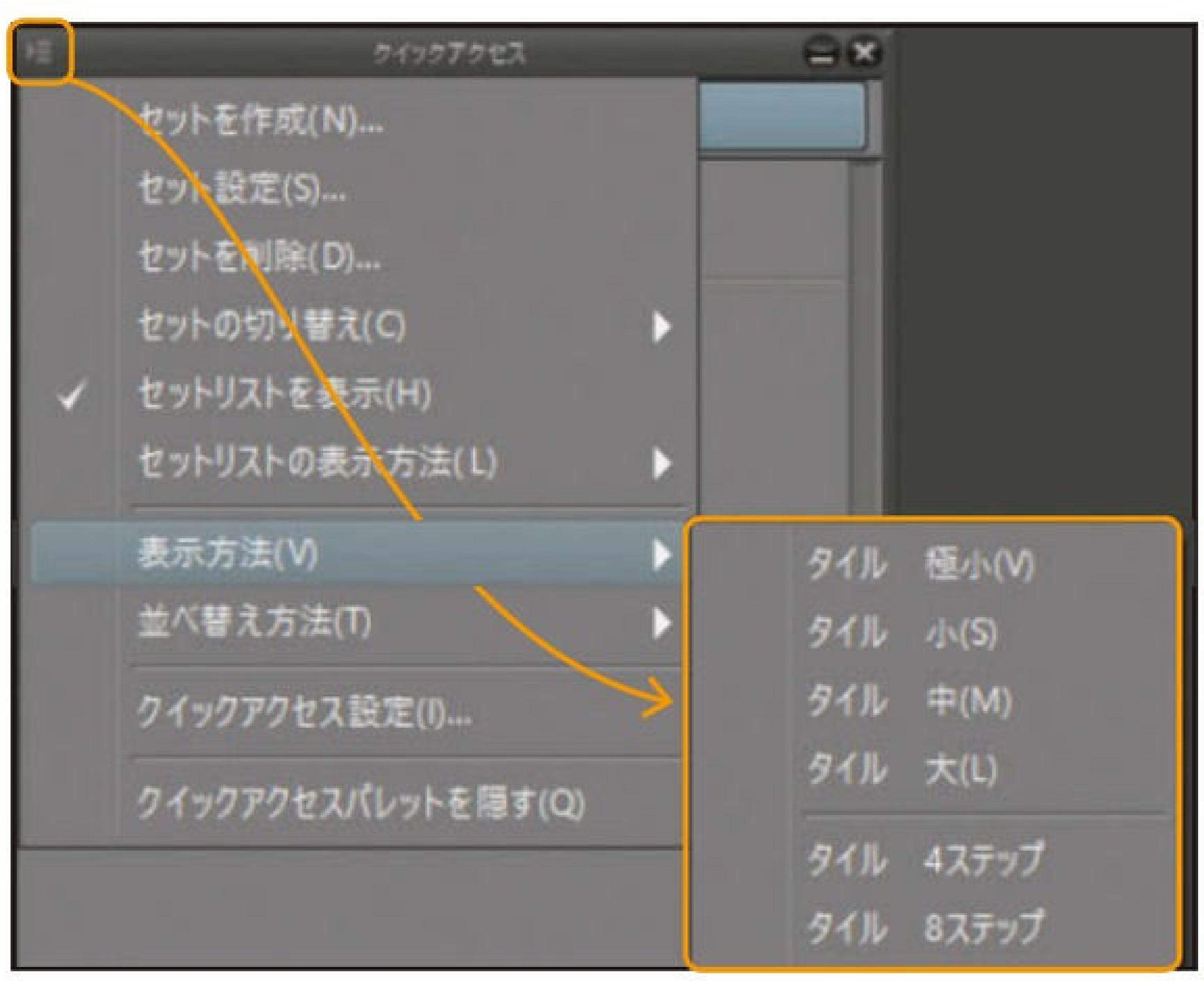
クイックアクセスパレットは複数登録できるので、下描き用・彩色用・仕上げ用などのように、用途別で設定することも可能です。

　クイックアクセスパレットにツールを登録するにはドラッグ＆ドロップしてやるだけです。
　ツールだけでなく、アクションなども同様にドラッグ＆ドロップでクイックアクセスに追加することができます。



クイックアクセスパレットへの登録はドラッグ&ドロップで行います。

　クイックアクセスパレットにはたくさんの表示方法があり、またサブツールにユーザー独自のアイコンを設定することができるなど、かなり自由度が高い設計になっています。



普段彩色用に使用しているオリジナル設定のパレットと、各種ツールのプロパティです。

ほとんどこのクイックアクセスパレット内にあるツールだけで彩色が完了します。



❶



❷



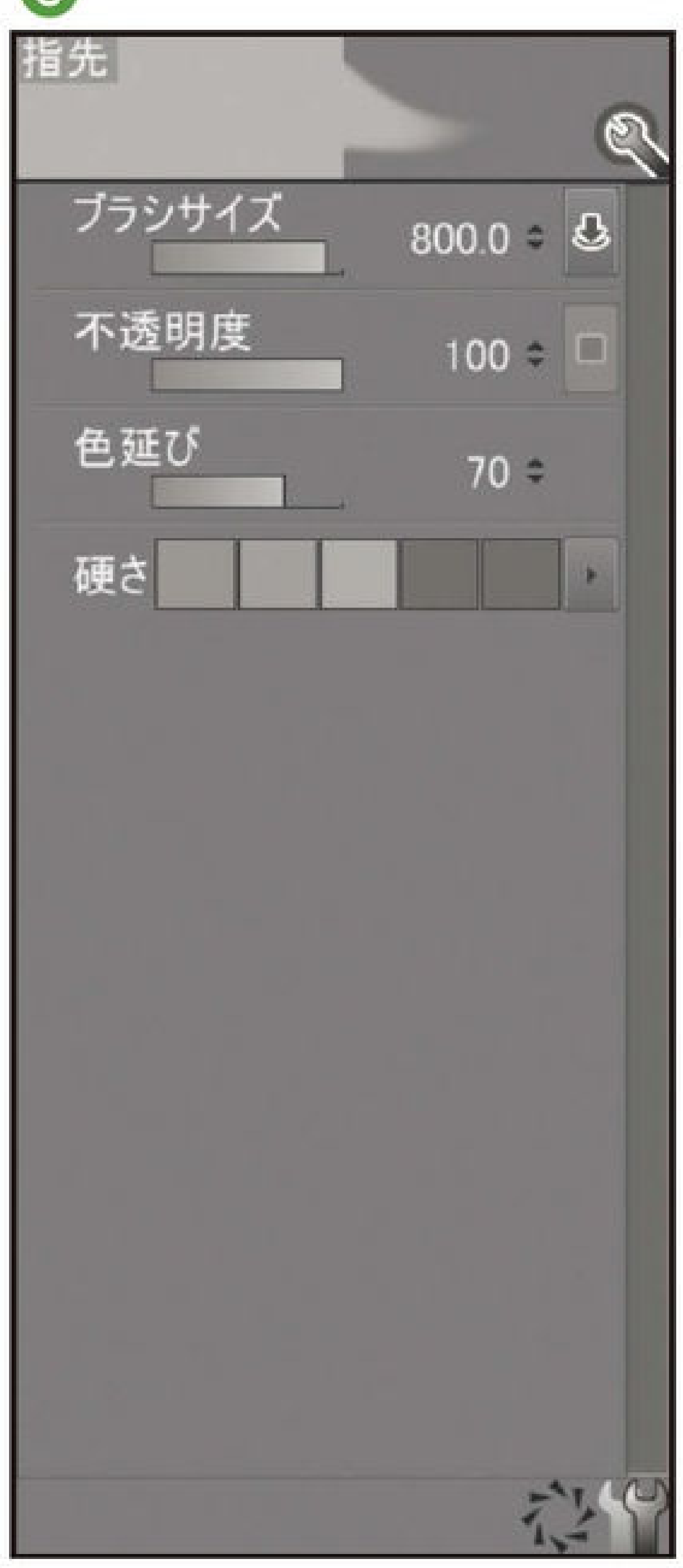
❸



❹



❺



❻

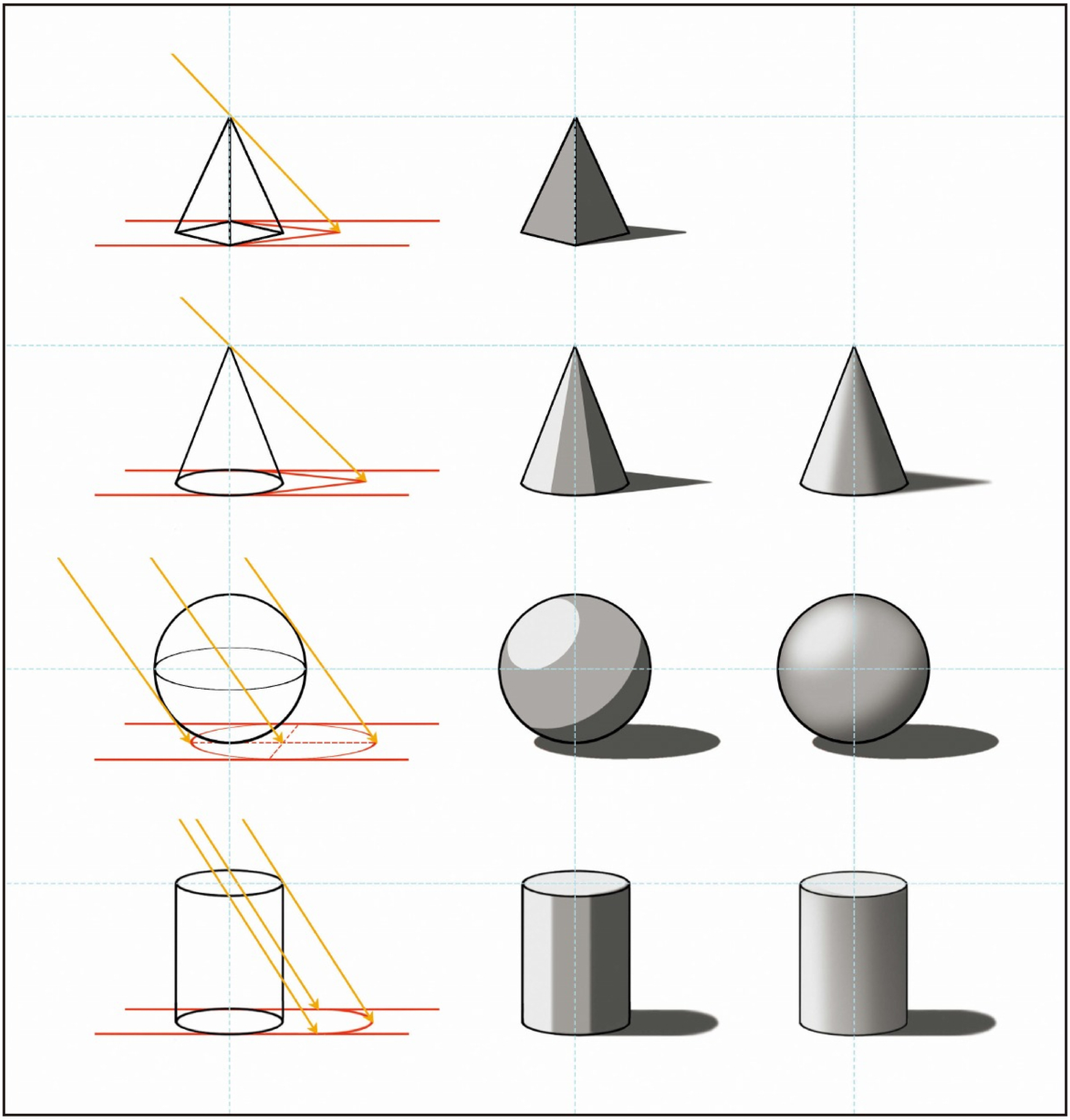


5 影の描き方

影の落ち方の基礎

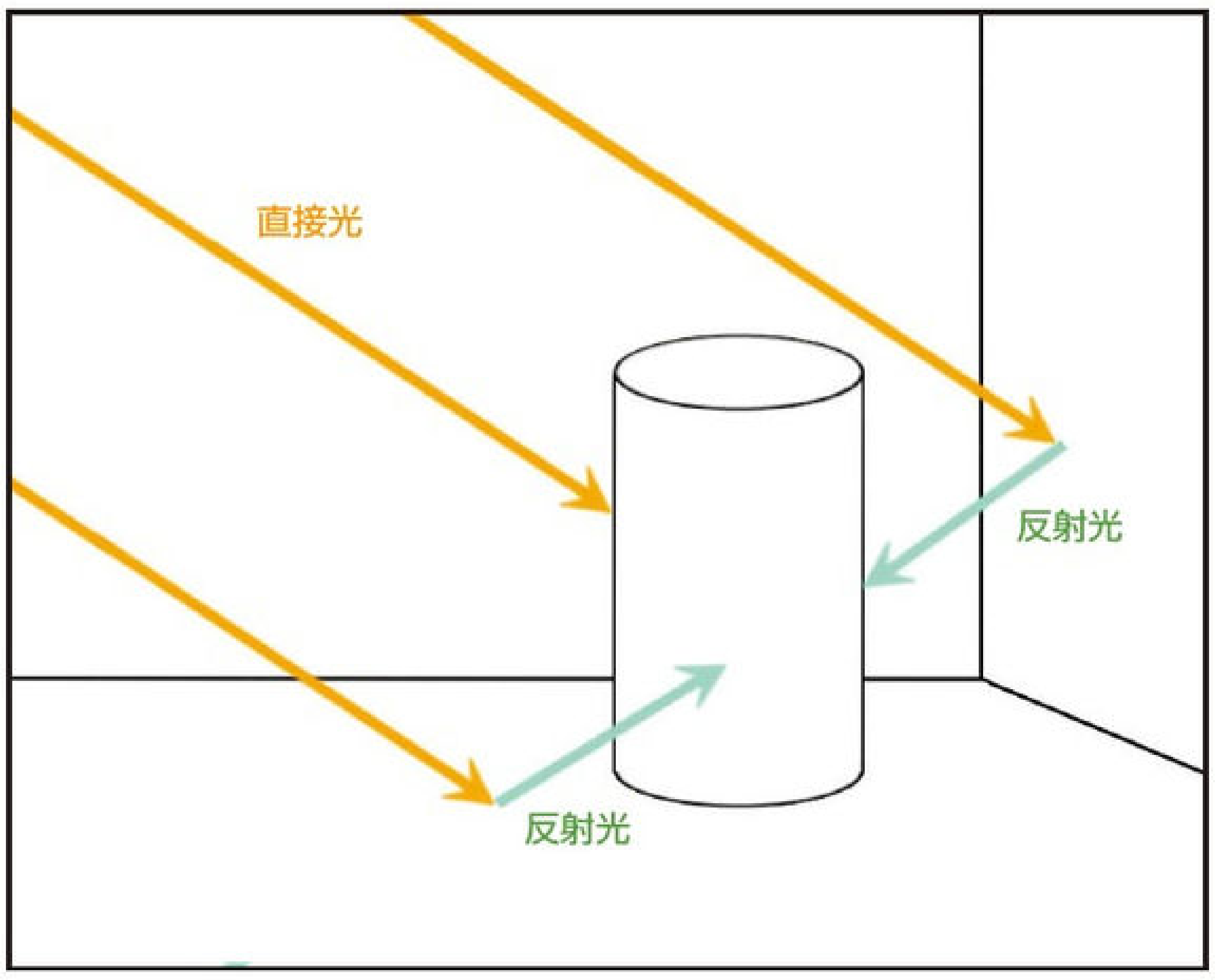
物体が作り出す影は、物体の輪郭をかすめた光が床面に接地することで形作られます。

光源の位置と床に引いた補助線があれば、物体の落とす影の形状を求めることができます。



照り返し

前ページの影の付け方には不自然なところがありました。
それはどのオブジェにも照り返し(反射光)が一切はいっていないということです。



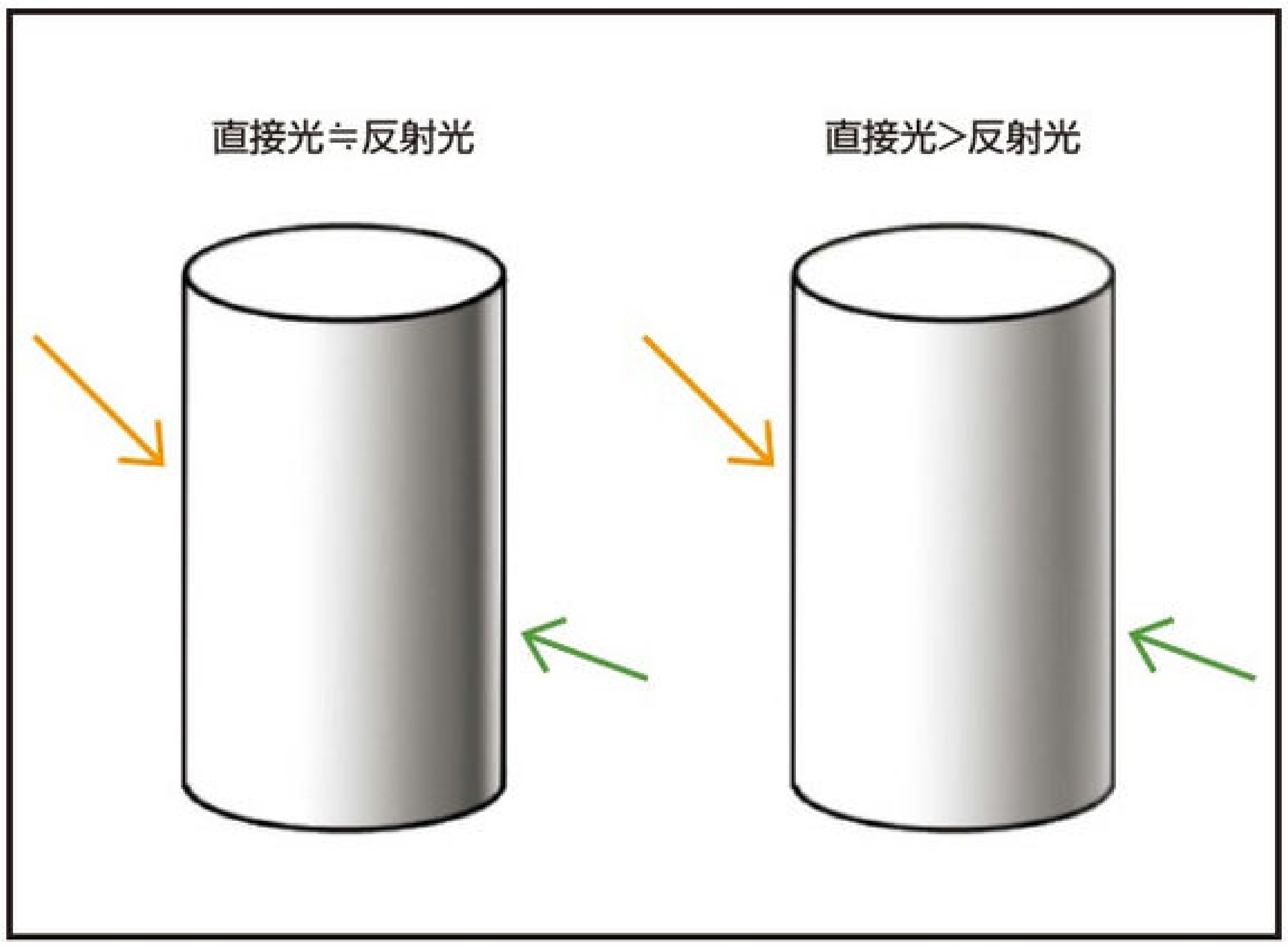
光は直接光と反射光のふたつに分類されます。

● 直接光:光源から直接届く光

● 反射光:床や壁などに当たって跳ね返された光

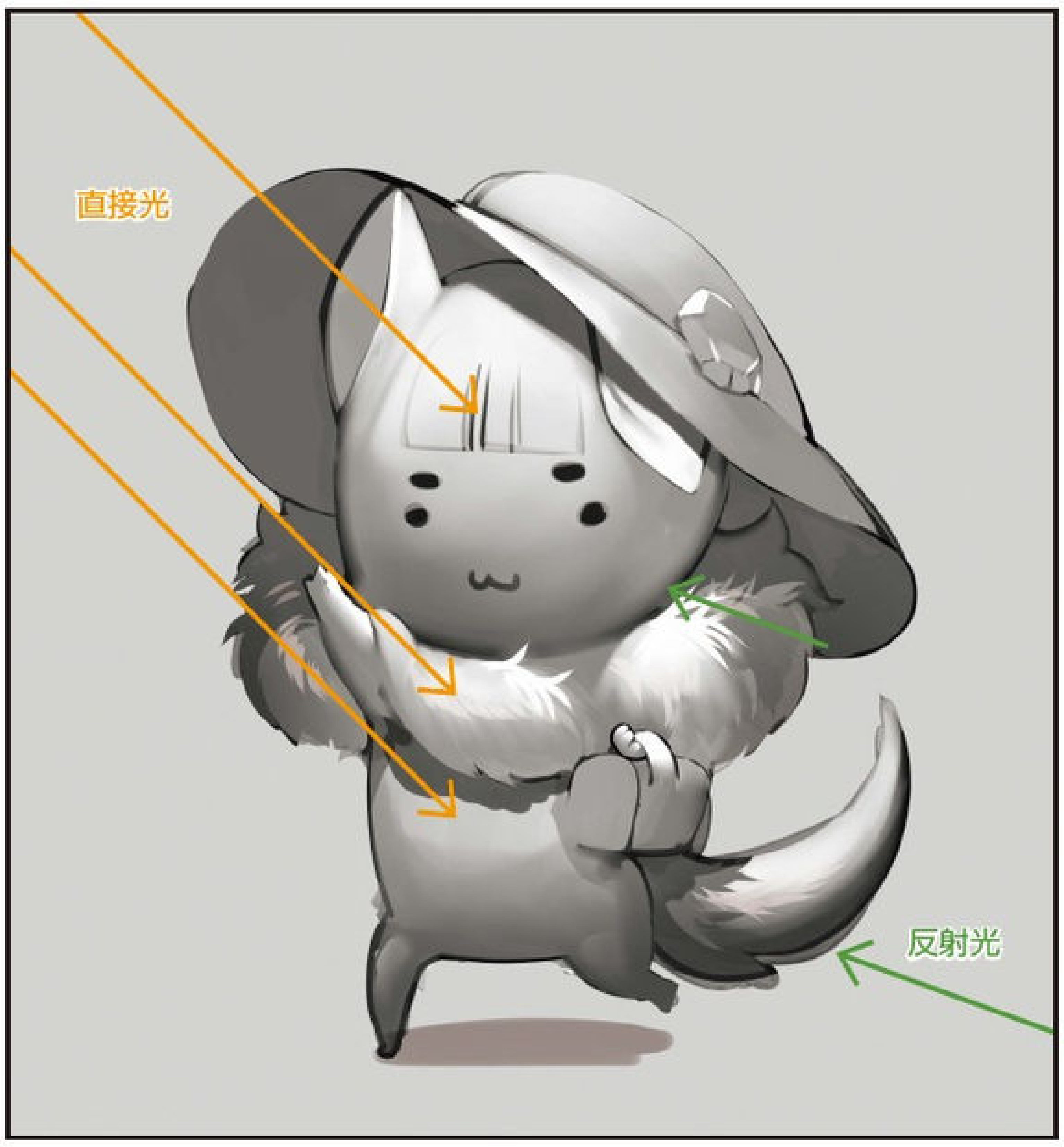
反射光は反射時に拡散された光なので、当然直接光より弱く暗めになります。

●照り返しが入ることを考慮して塗られた影



向かって左は一見、問題なさそうですが、照り返しの面が直接光に照らされた部分と同等の明るさになっています。これは反射光によるものではなく、別の光源が当たっている場合の影の付き方です。
右の円柱は直接光の当たる面に比べて照り返しの光が暗く、適正なバランスとなっています。

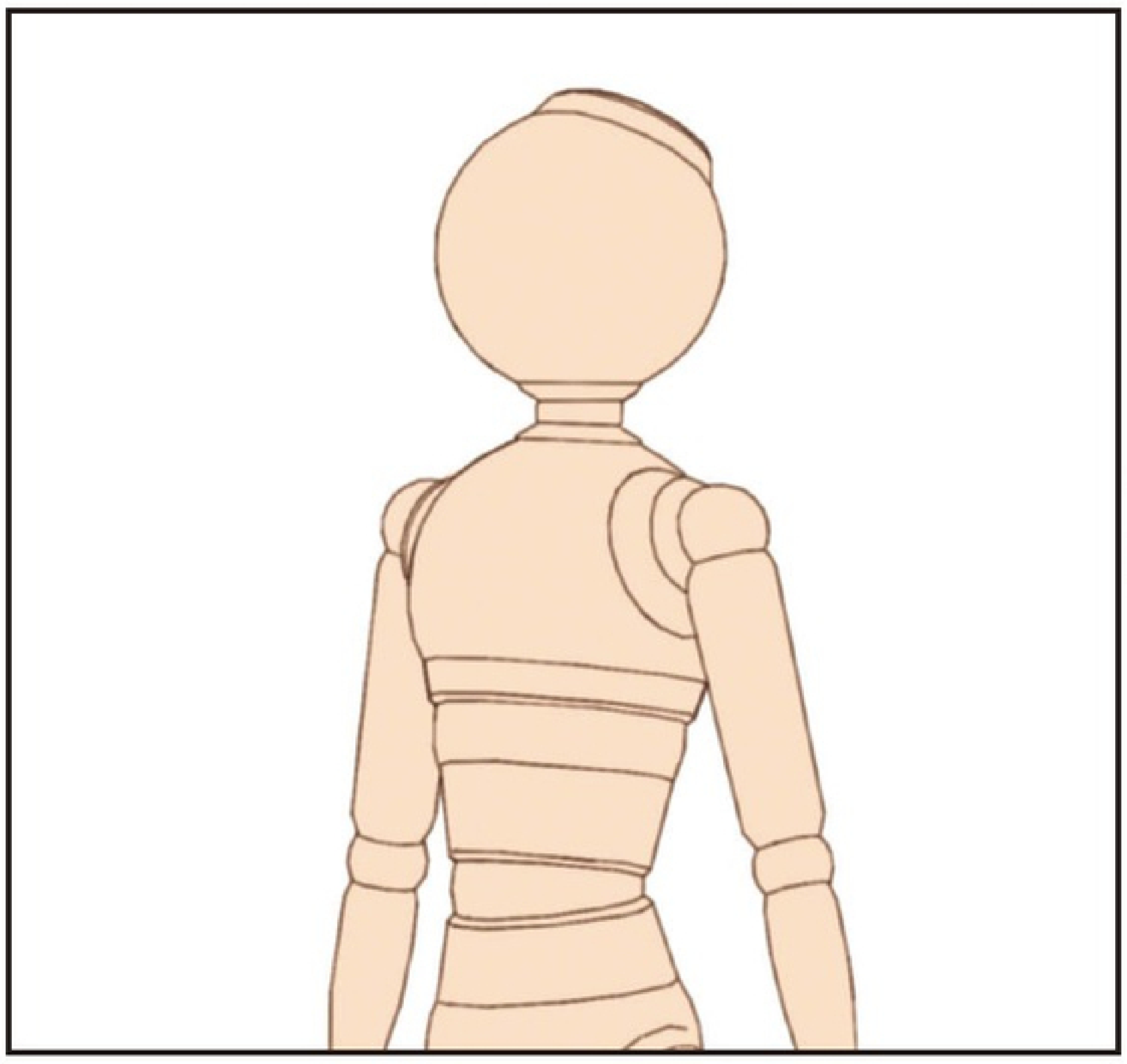
キャラクターに直接光と反射光を反映させて陰影を描き込んだものが右の図となります。
このように2つの光を意識して各部の陰影を塗っていくことで、存在感がぐっと上がったことがわかります。
光を使い分けて、立体感があるイラストを目指しましょう。



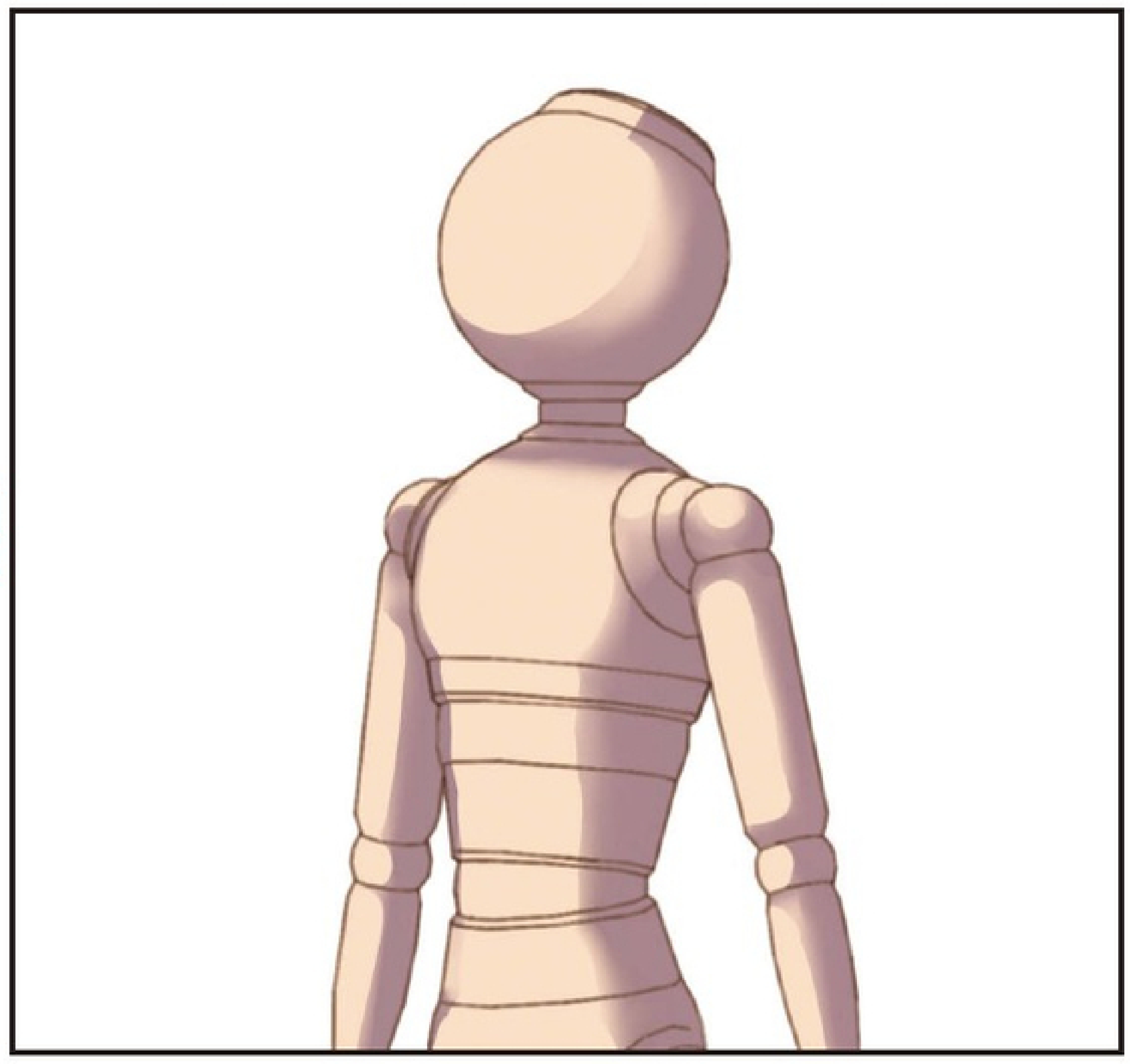
6 影を付けるor光を射す

一般的な彩色では、まず明るい色でベースカラーを塗ってから影色を付けていきます。

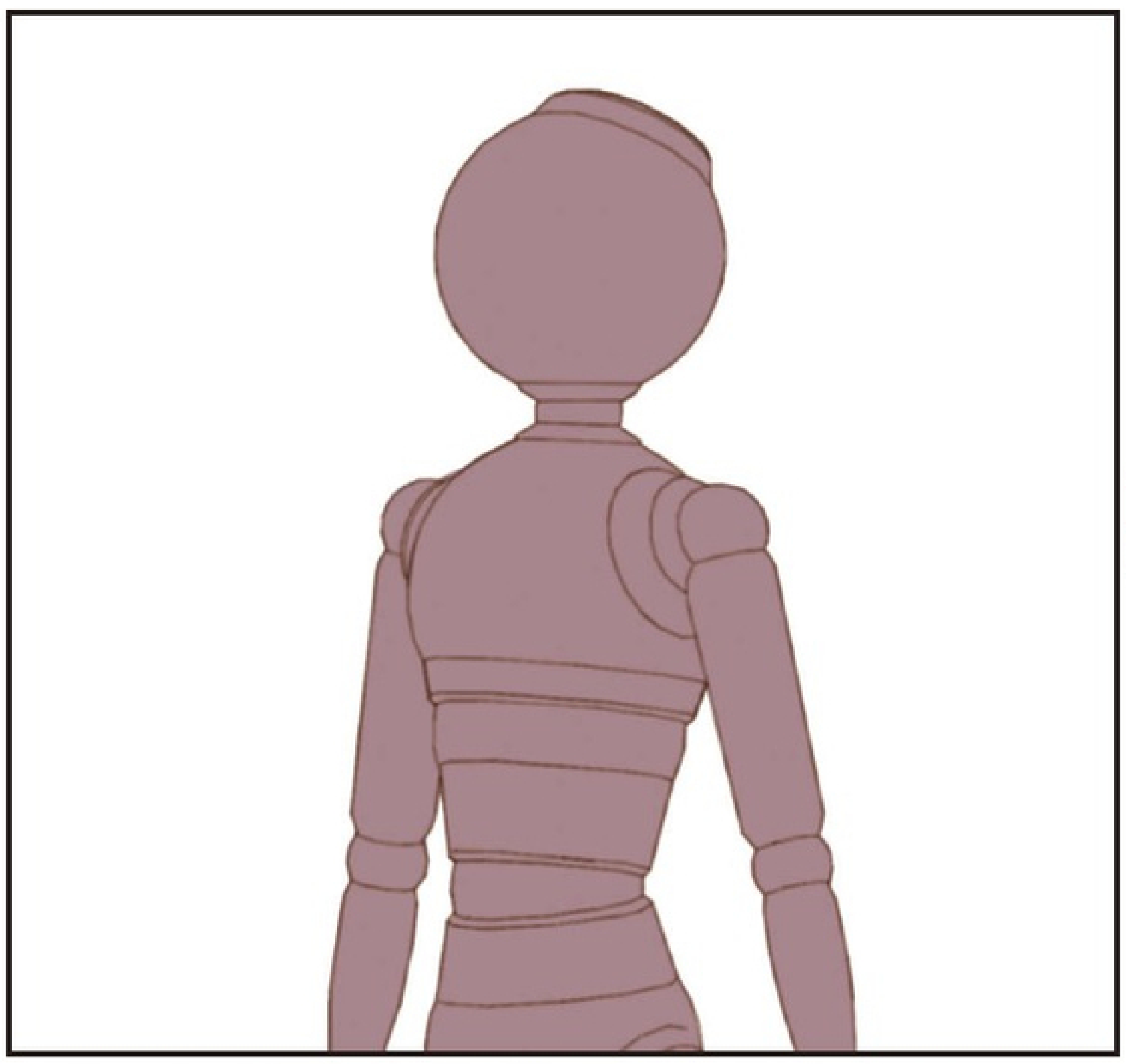
これは薄い色から順に濃い色を塗っていく水彩画の塗り方をベースにした彩色方法です。



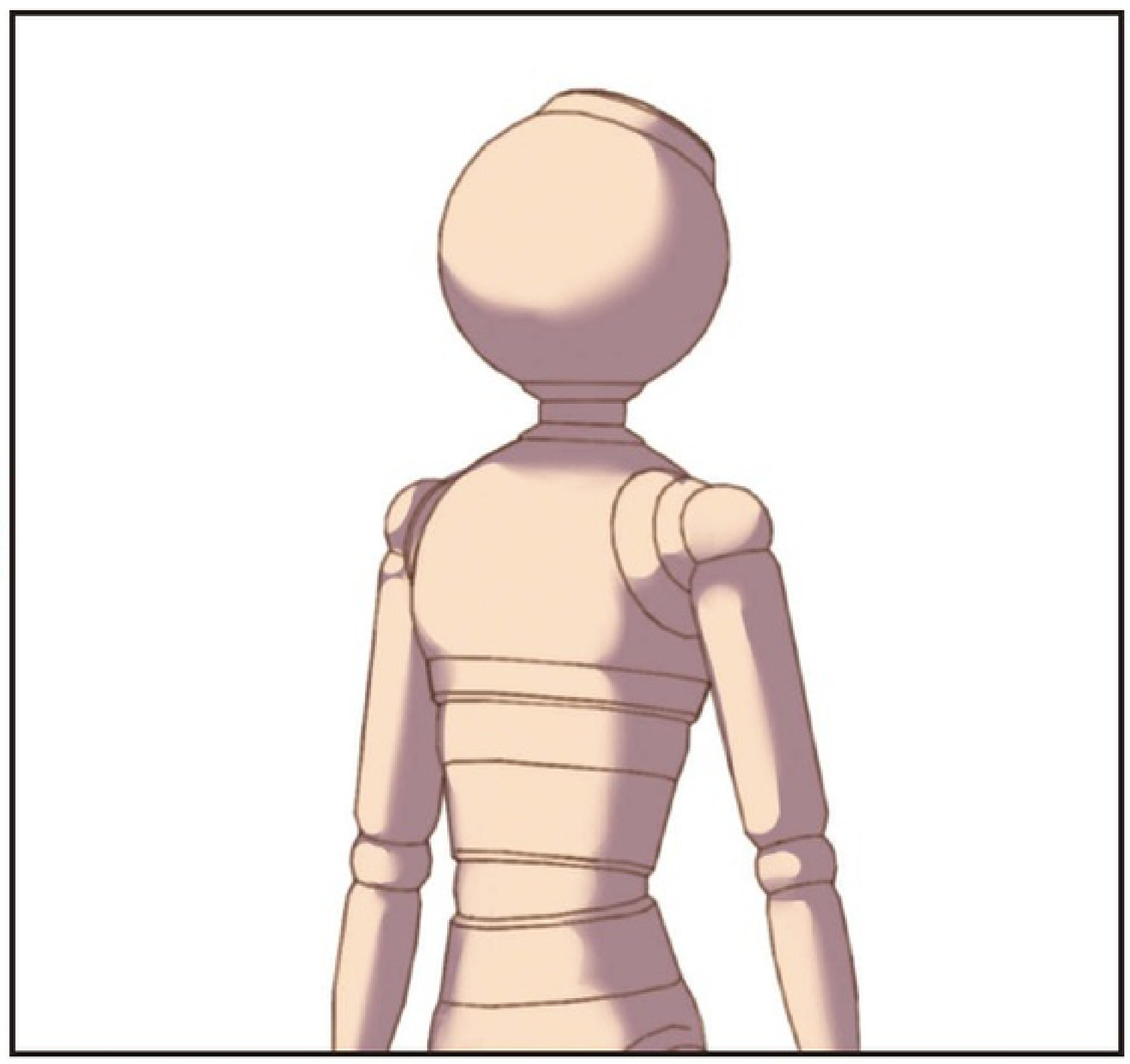
一般的な方法では明るいベースカラーで塗っておいてから……



影色を付けていきます。



いったん暗い影色で塗りつぶしておいてから……

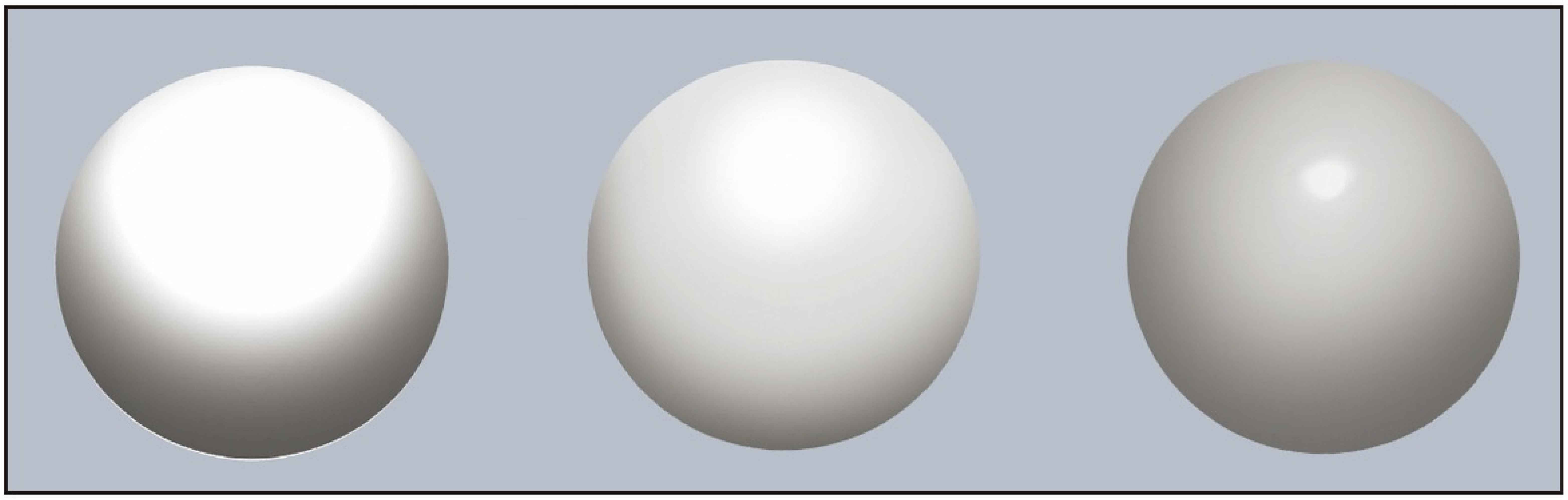


光の当たり具合を考えて影を削るようにして明るい部分を浮かび上がらせていく。

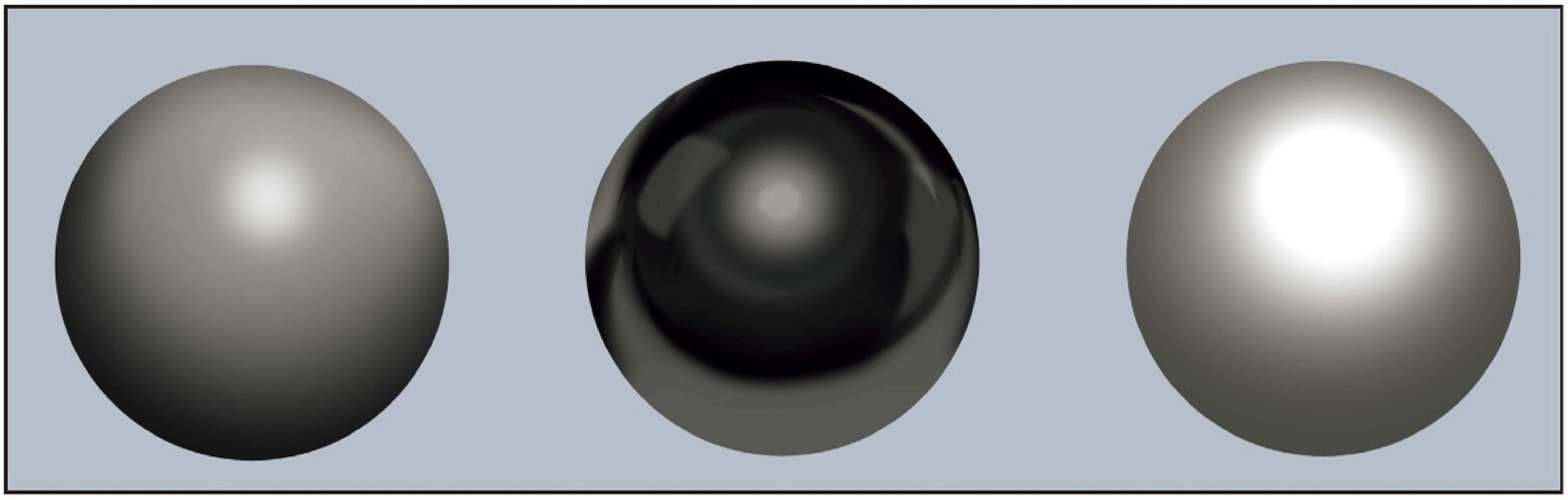
一方グリザイユ画法は油彩がベースになっているので、モノクロ下絵を描く際には従来の方法と逆に、先に影色で塗りつぶしておいてから光の当たり具合を考えながら明るさを塗り重ねていく塗り方をした方が、より立体感を把握することができ、厚塗り独特の重厚感なタッチになりやすいです。

7 影付けとハイライトによる質感表現

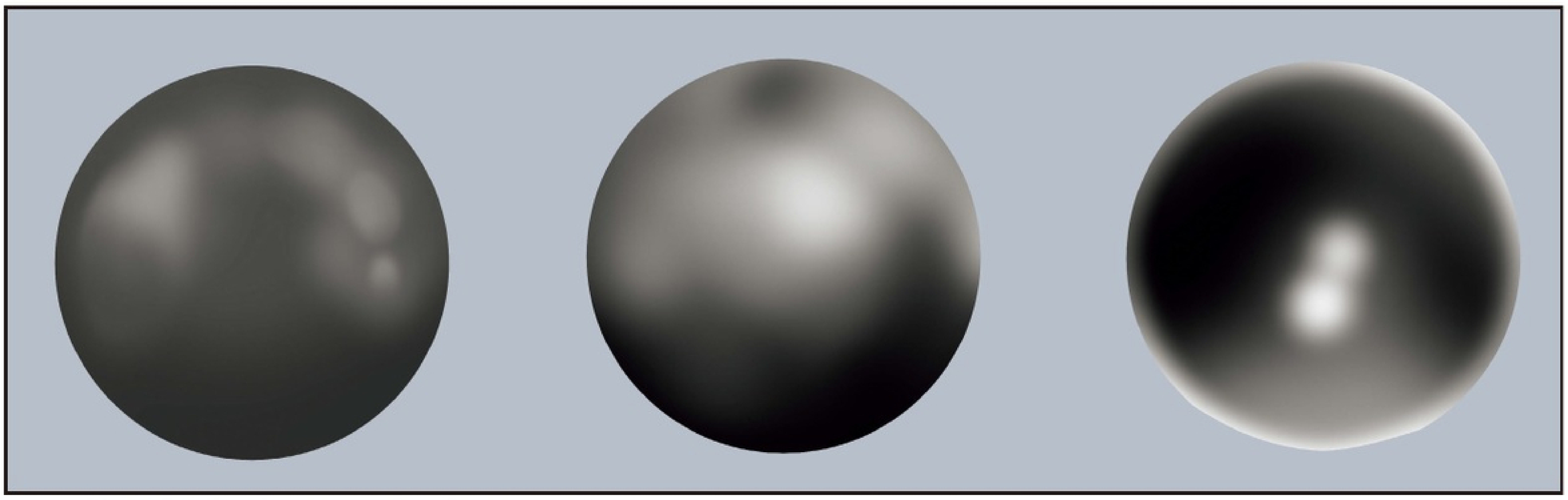
　ハイライトや影の濃度、付け方によって、モノクロであっても質感を付けることができます。
参考用にサンプルをいくつか用意しましたので材質による違いを研究してください。



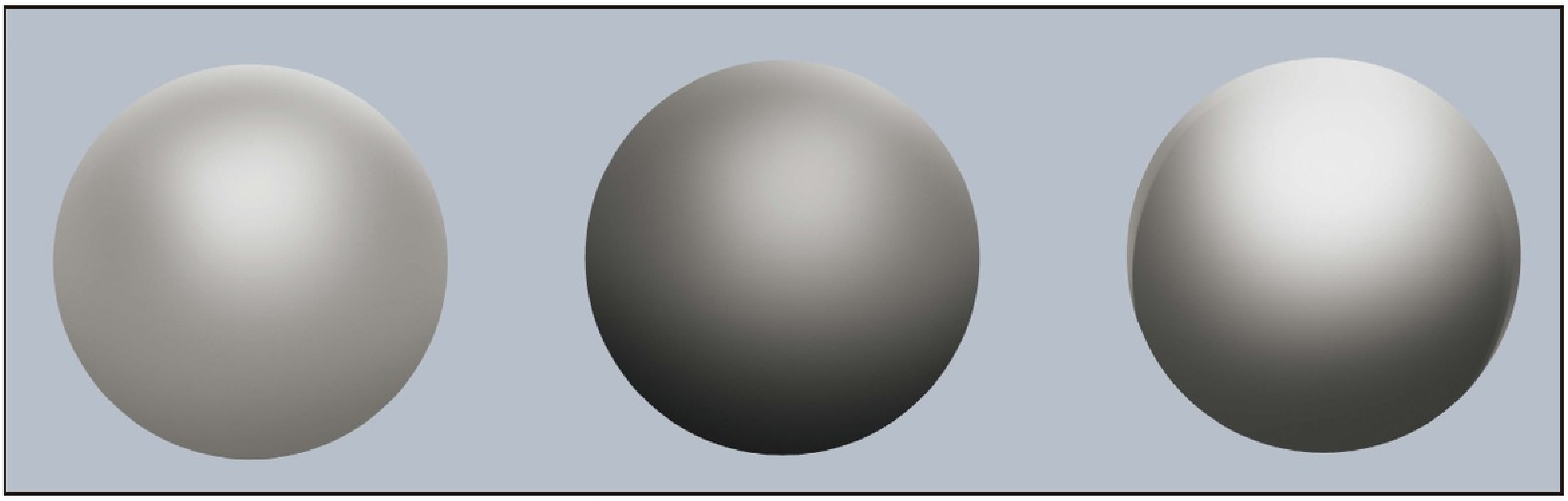
● 硬質プラスティック
ハイライトが小さく、くっきりになるにつれて、硬質感が出てきます。



● 硬質プラスティック2
ハイライトと反射の映り込み具合によって、樹脂っぽい質感を出すことができます。

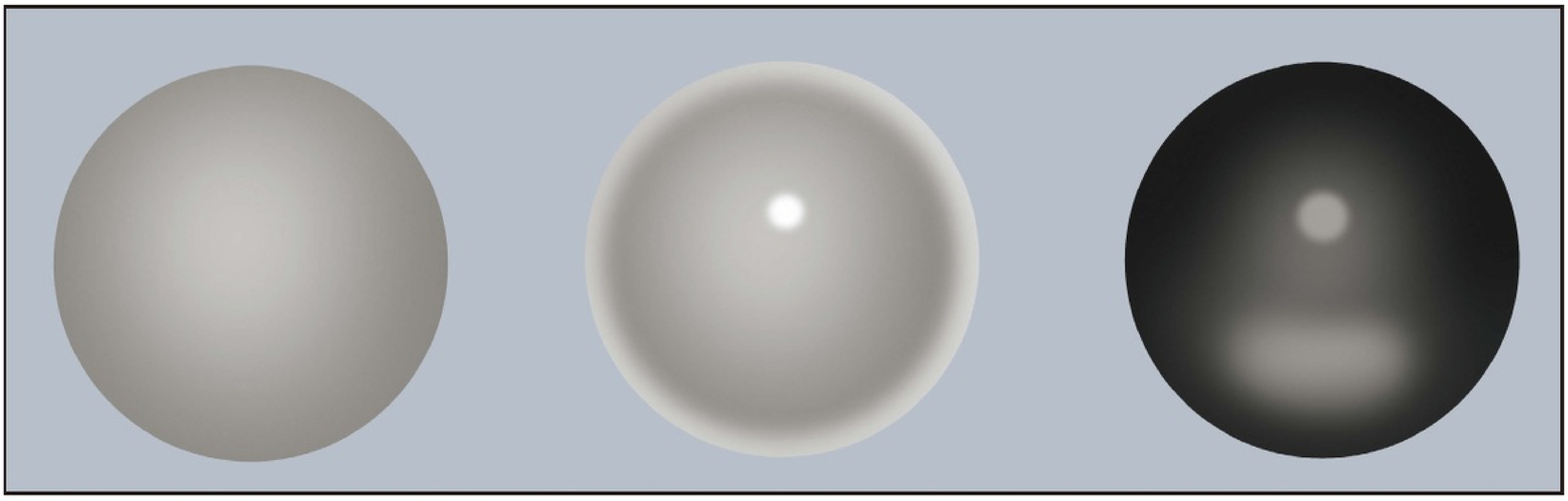


● ペイントされたメタル、スチール、クローム
金属の質感をうまく出すには、重みを感じさせるように影を濃い目に付けてやります。



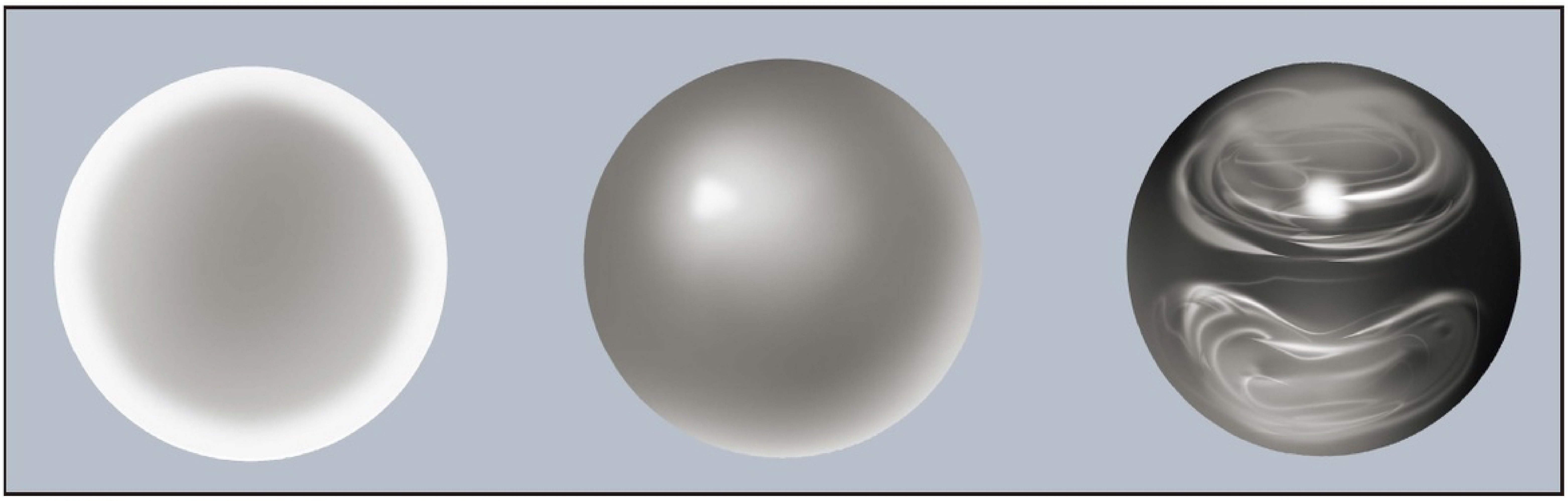
● パール、ラバー樹脂、ソフトプラスティック

ハイライトを柔らかくすると、マットな質感となりゴムなどの弾性のある材質感を出すことができます。



● 粘土、半透明ゼリー、色のついたゼリー

ハイライトの入れ方によって透明感を感じさせることができます。



● 半透明、半透明樹脂、クロームメッキ

輪郭が明るくなると、おぼろげな印象になります。

8 適性な陰影を把握するためのトレーニング方法

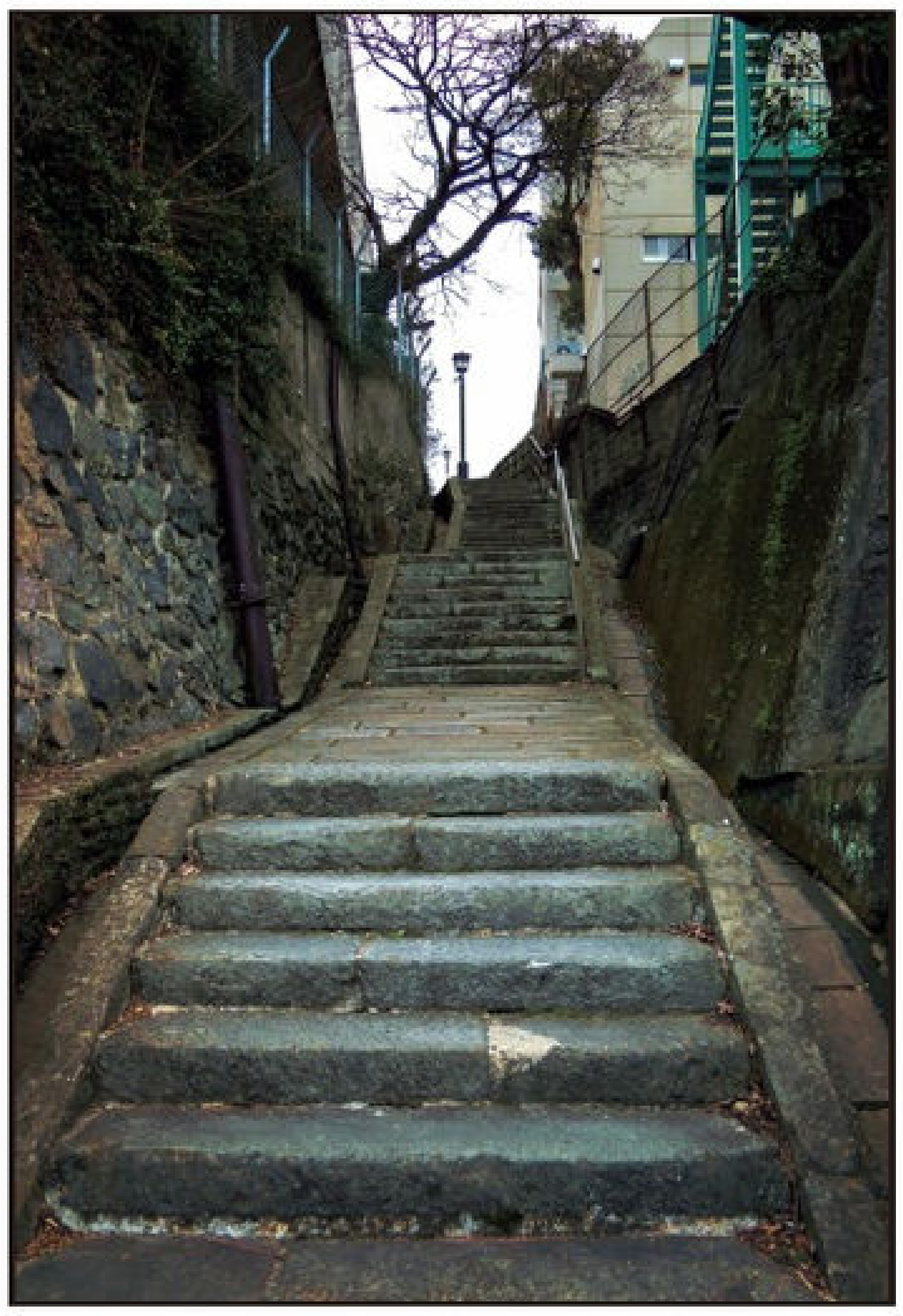
風景写真をモノクロ変換する

カラー画像を[色調補正]＞[色相][彩度][明度]で彩度ゲージを0にするとモノクロ化されます。

風景写真などをモノクロ化して光の加減や陰影のでき方を観察すると、影をどれぐらい描き込んでやるのが適正なのかを把握しやすくなります。

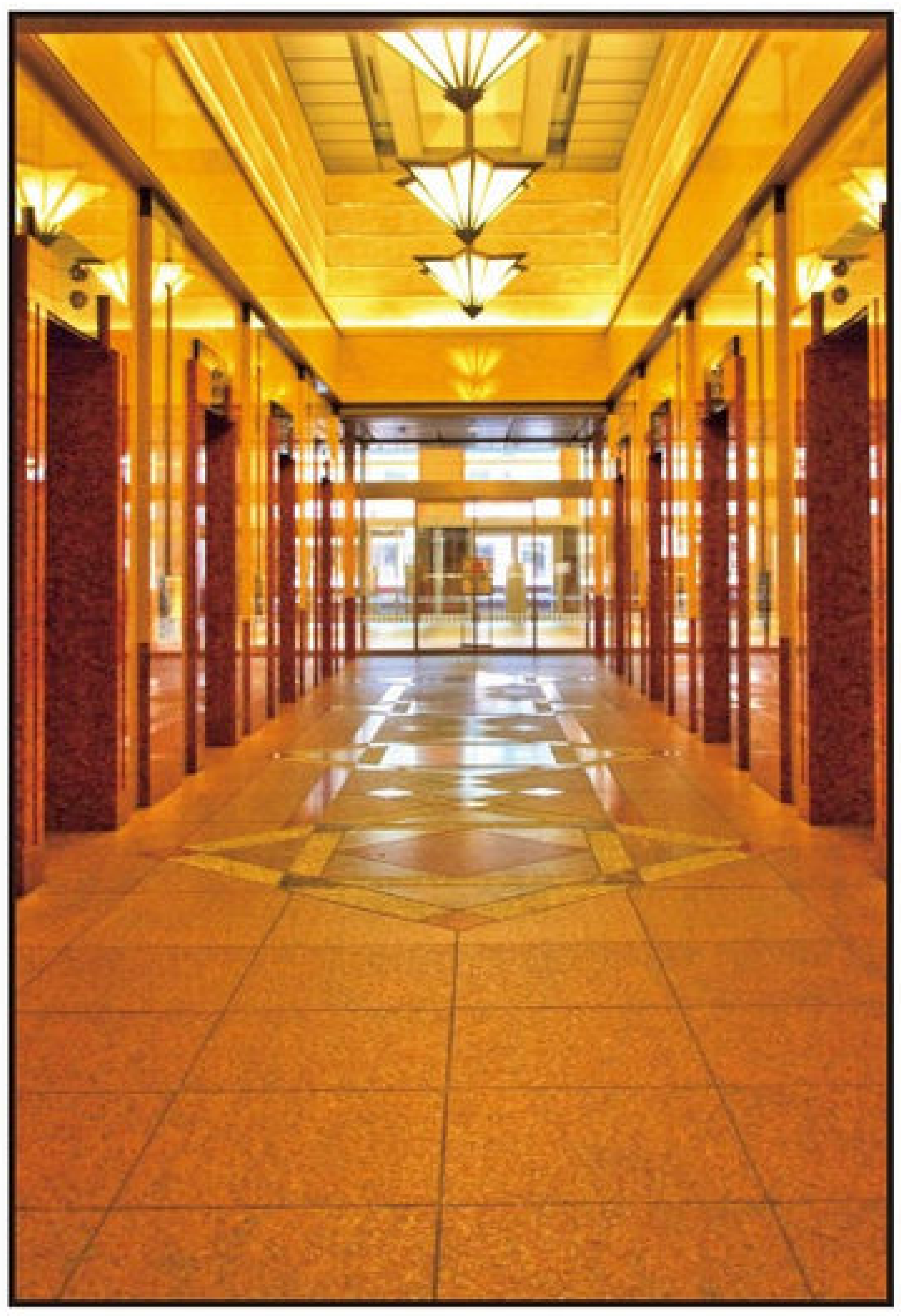
最初からモノクロのものよりも、カラー写真を加工したもののほうが加工の前後で比較することができるので理解が深まります。

●モノクロ化前後の風景写真

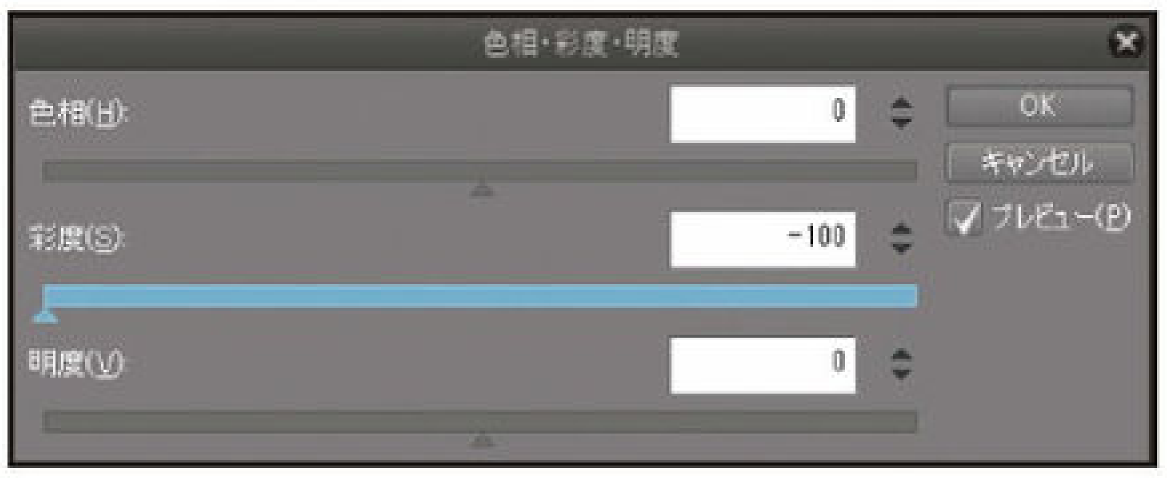












過去の自作イラストをモノクロ化してみる

過去に描いた自作のカラーイラストがある場合は、モノクロ化してみるといいでしょう。

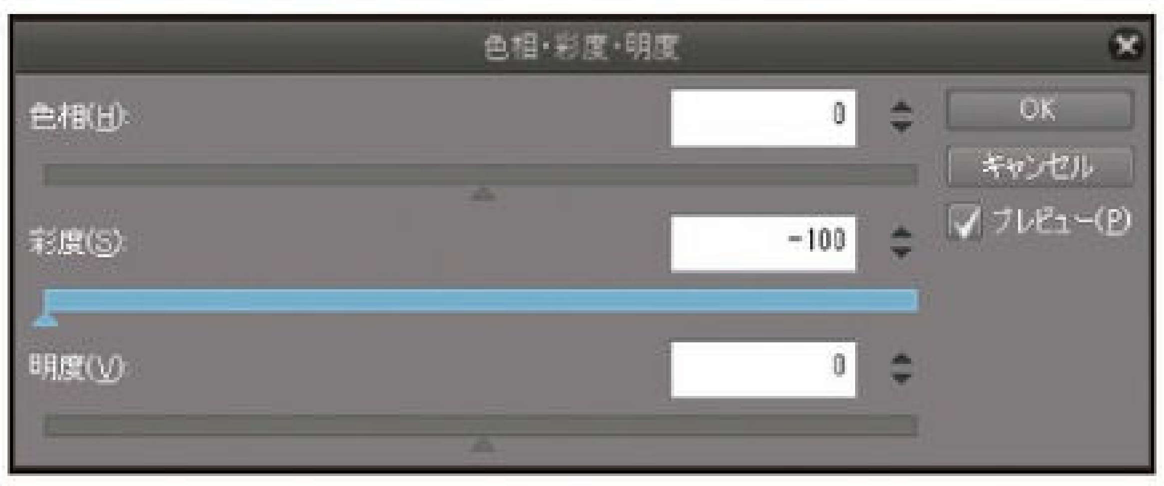
自分の描いたイラストですから、当然自分の好みに合った色調で塗られているので理想的な陰影サンプルとなっているはずです。

また、そうしてできたモノクロ素材に、再度合成モードで色を重ねていき、元の色調に復元できるか試してみると、グリザイユの陰影がどのように彩色に影響を及ぼすのか理解が深まります。

●自作カラーイラストのモノクロ化



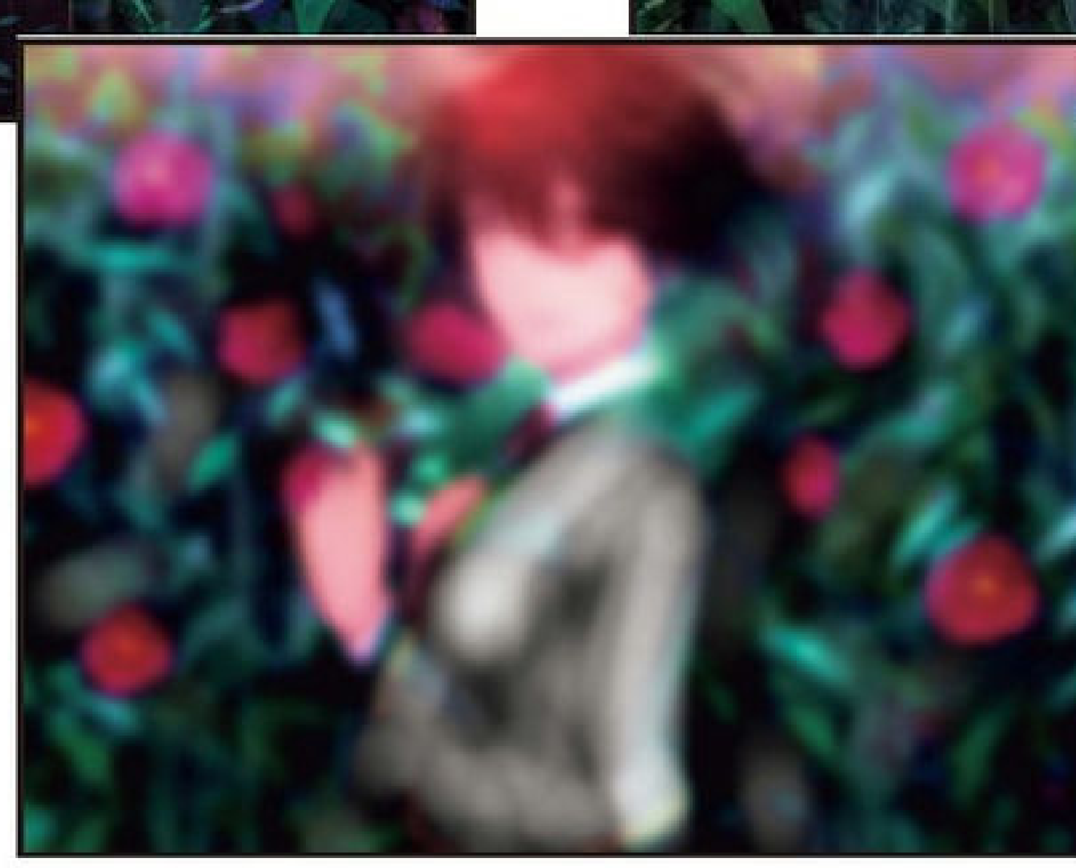




●モノクロ化した自作イラストを復元







9 空気遠近法と色彩遠近法

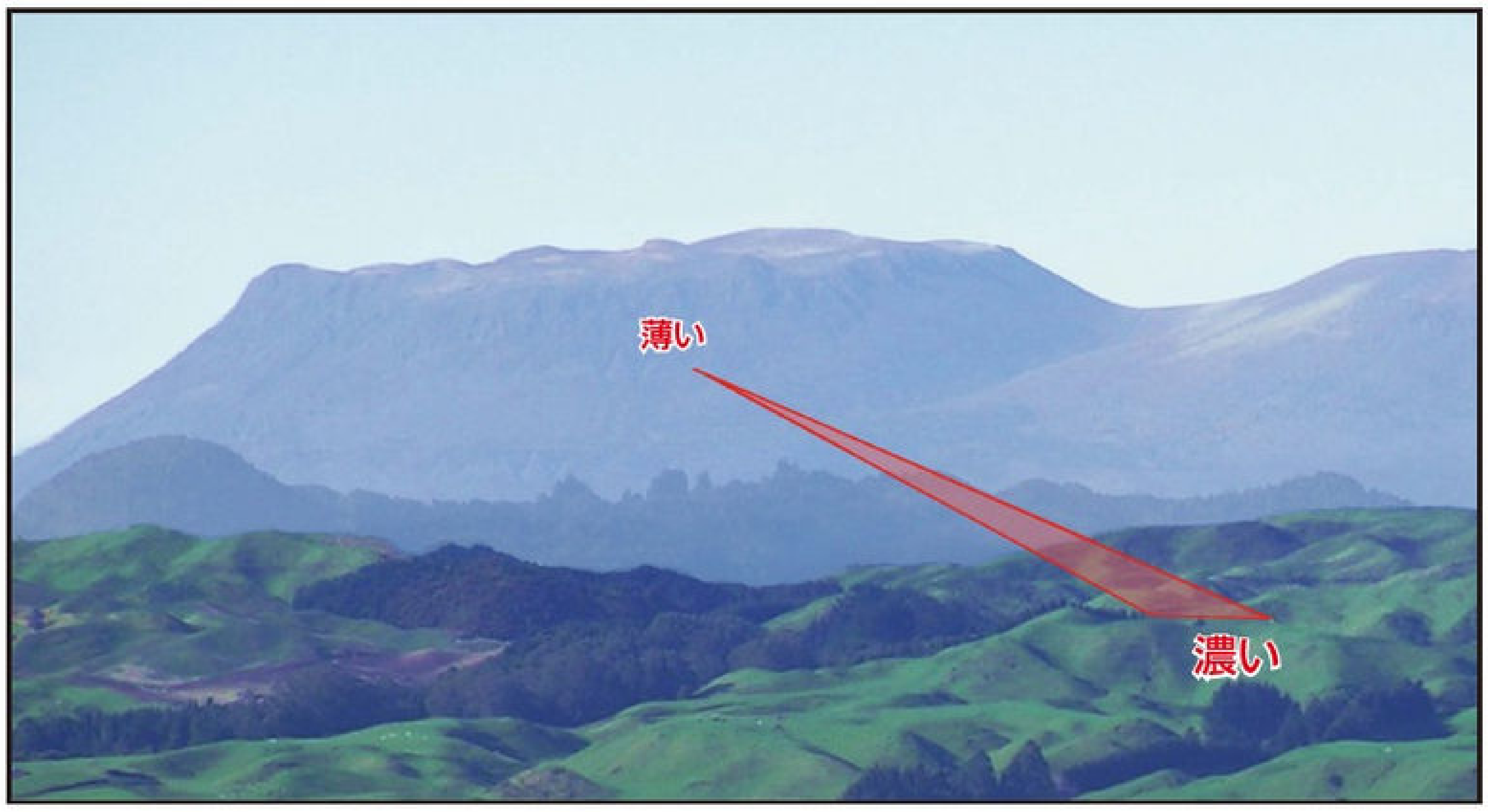
遠近感と言えば一点透視法などのように、線画におけるパースペクティブの描画方法が注目されがちですが、色の濃淡によっても、遠近感を表現することができます。

それが空気遠近法と呼ばれる手法です。

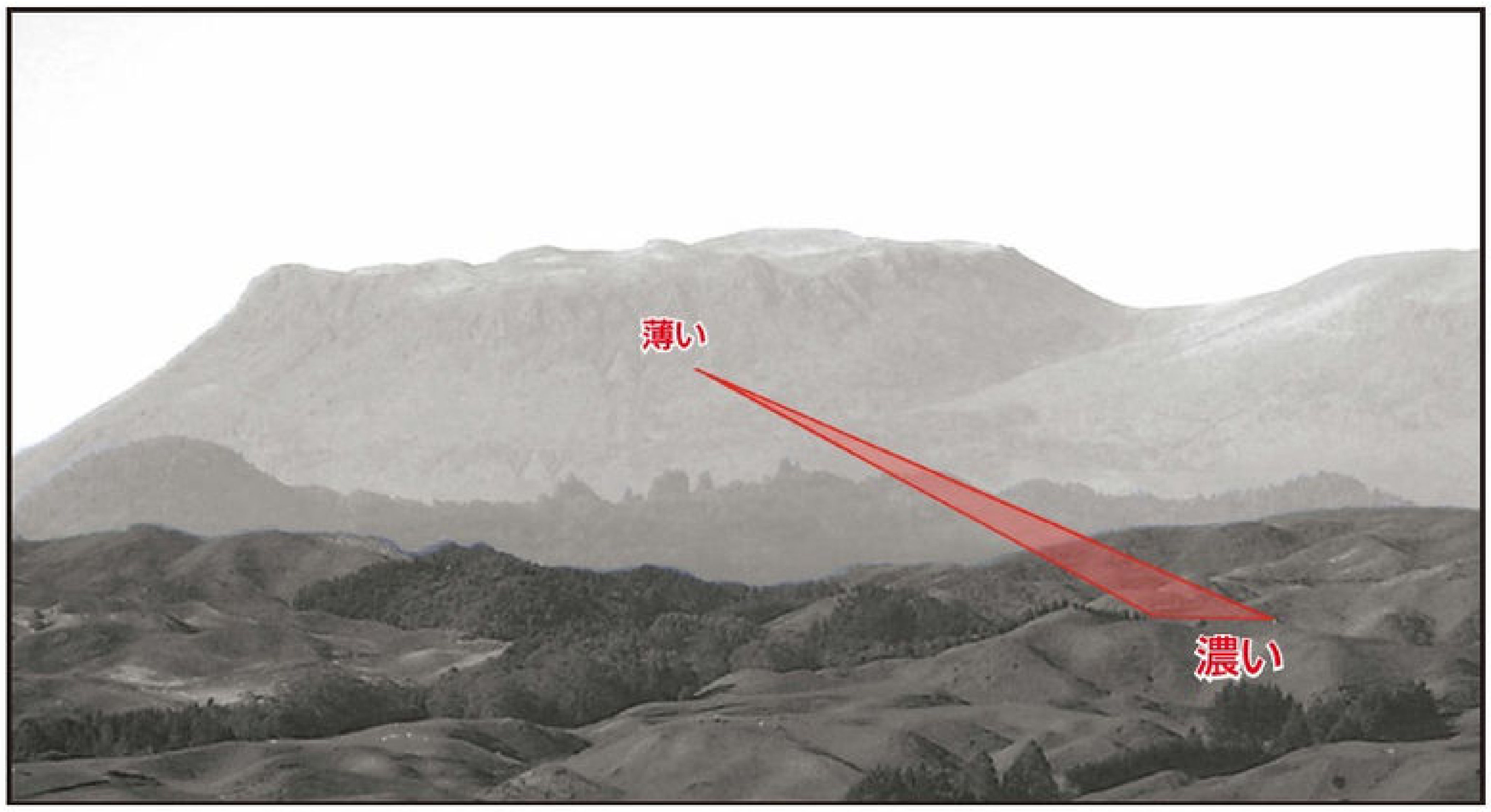
空気遠近法はグリザイユ画法のモノクロ下絵に応用が利くので、背景を描く際にはぜひ実践してみてください。

手前にあるものは輪郭がはっきりし、色も鮮やかですが、遠景になるにつれて、うっすらと青みがかり霞んでいきます。
これが空気遠近法です。

空気遠近法は空気感を表現するため、主に屋外風景で効果を発揮します。

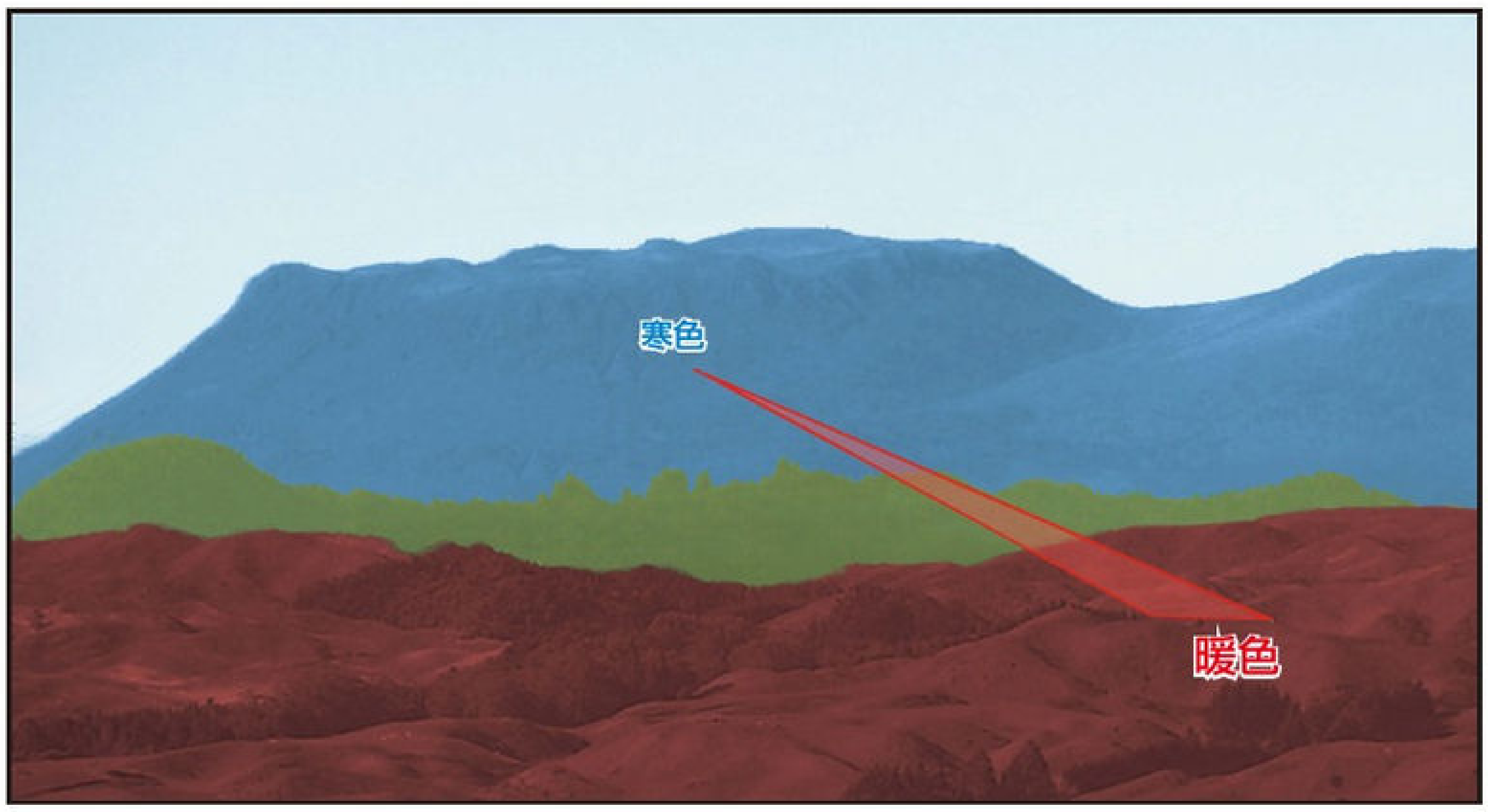


右の図は上の風景写真の彩度を落としてグレースケール化し、さらにコントラストを強くしたものです。より遠近感が強調されたことがわかります。



人間の目には、赤や黄色などの暖色系の色の方が手前にあるように感じます。その反対に、青などの寒色系はより奥まっているように感じます。

この法則を応用し、彩色時に遠くのものは青みがかった寒色系、手前のものは暖色系で彩色すると、奥行き感が表現しやすくなります。





3章 合成モード

グリザイユ画法では合成モードによって
彩色を施していきます。
ここではCLIP STUDIOに搭載されている
全28種類の合成モードの効果に関して
解説していきます。

1 合成モードとは

下にあるレイヤーに対して、上のレイヤーがどういった効果で合成をするかを設定できる機能です。合成モードの効果を把握しておくと、彩色のスピードやクオリティが格段にアップします。

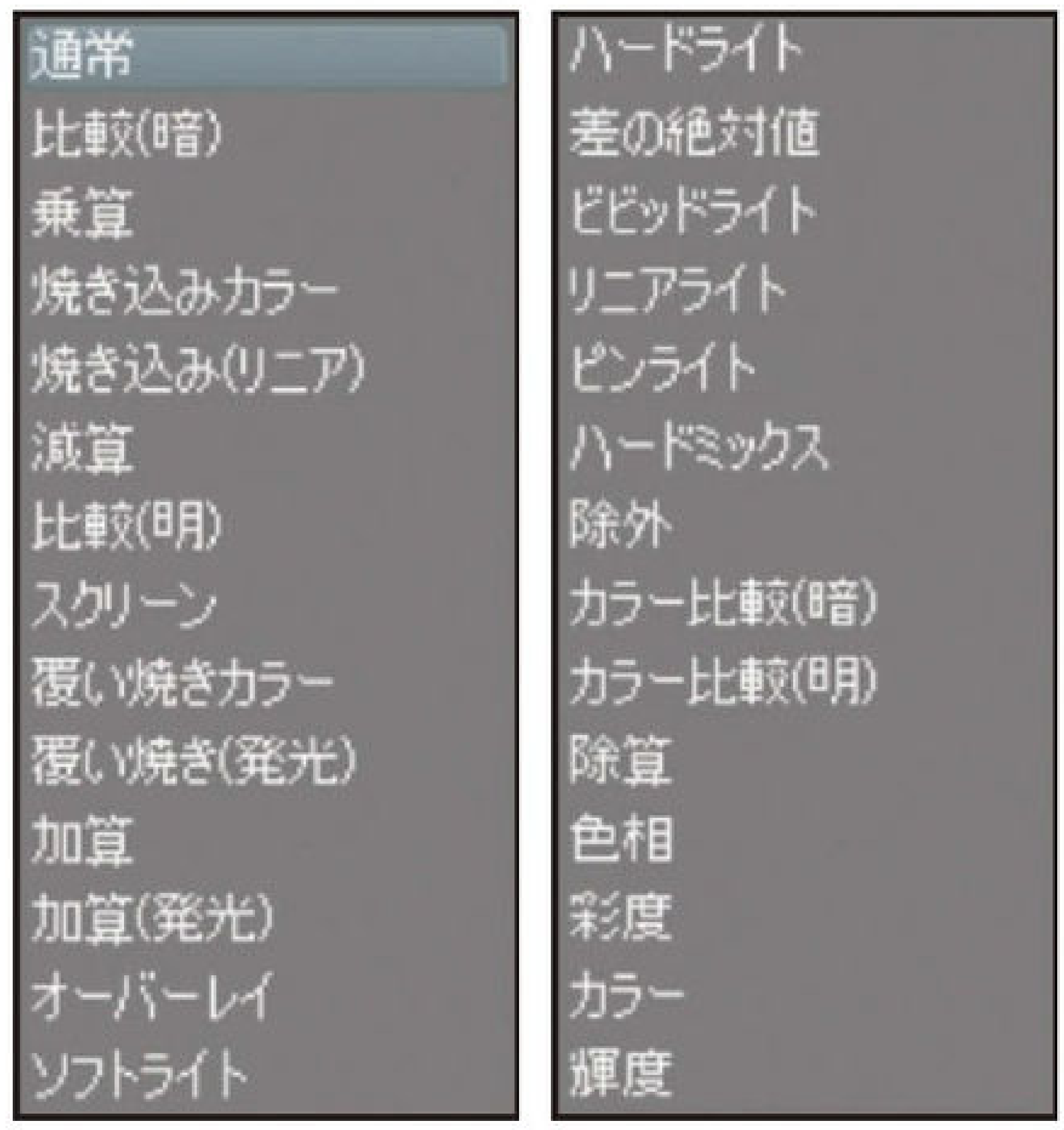
グリザイユではモノクロ下絵に合成モードレイヤーを重ねて彩色していきます。

CLIP STUDIOには[通常]から[輝度]まで全部で28種類の合成モードが搭載されています。

ここではすべての合成モードの効果に関して解説していきます。

彩色する際には、効果を把握したうえで、欲しい効果に合った合成モードで彩色していきます。

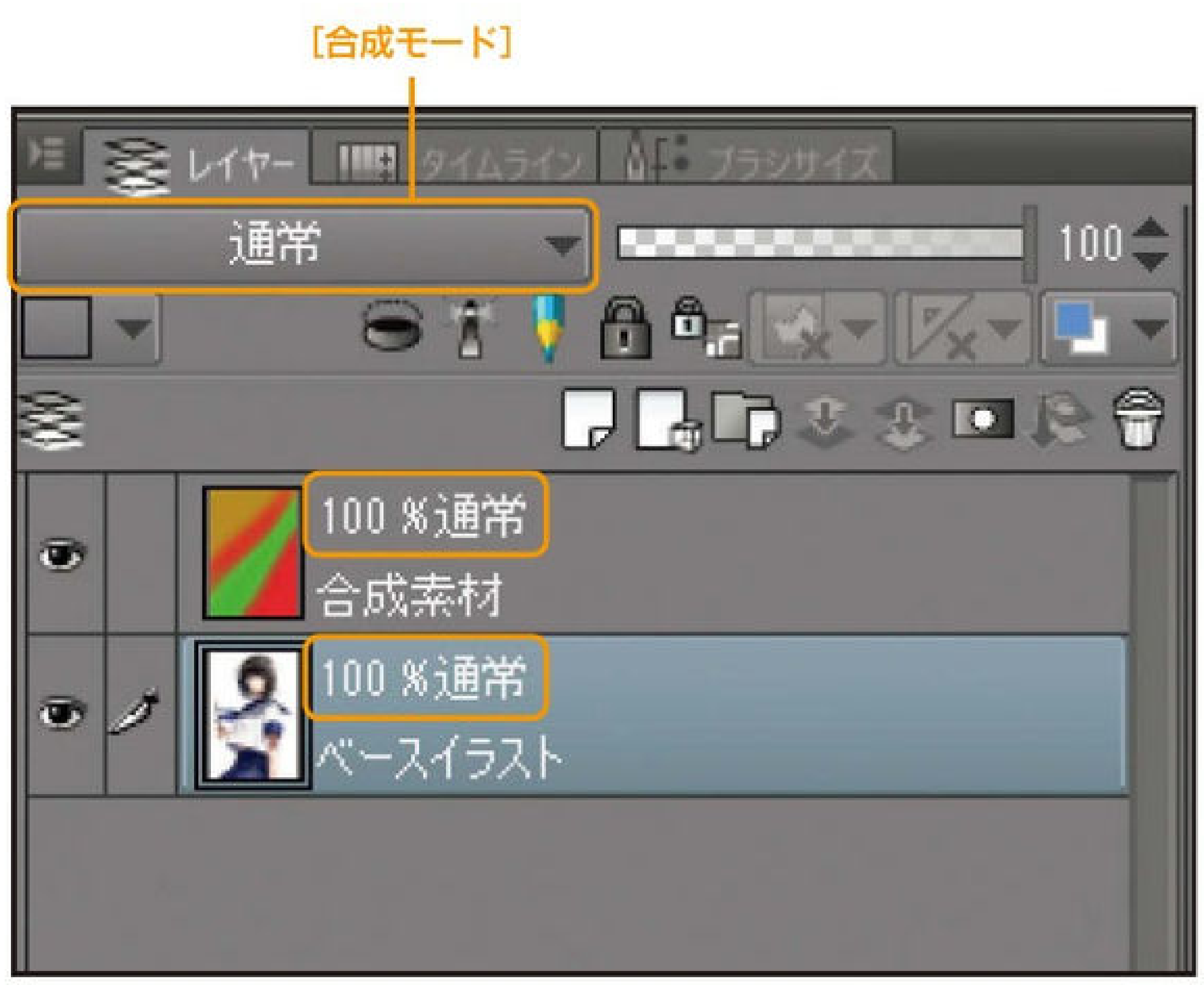
● [合成モード]全28種



レイヤーの合成モードは、初期状態では[通常]に設定されています。

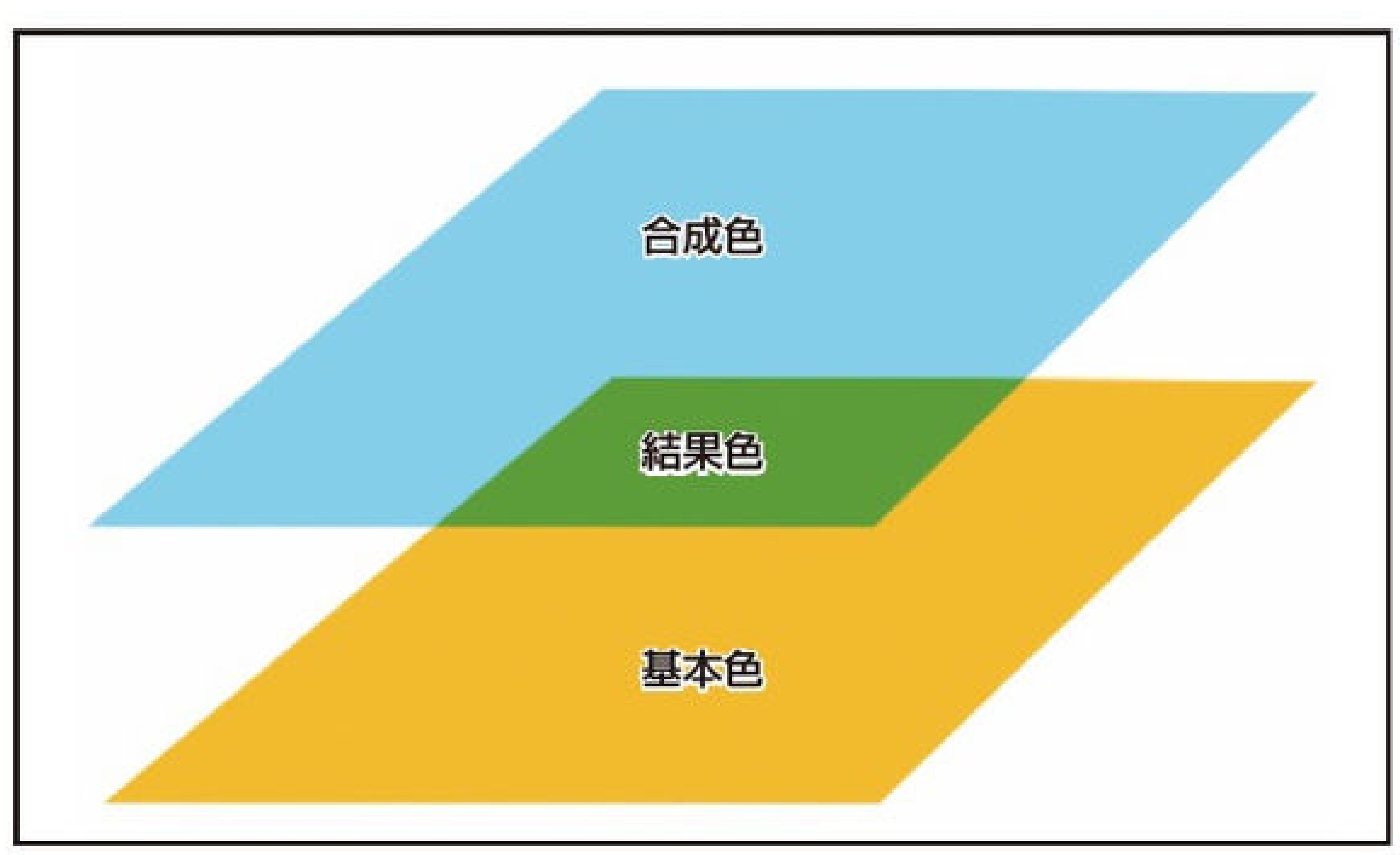
[不透明度]を100%にして描いたものは、下のレイヤーが透けません。

合成モードを変更すると、下のレイヤーに与える効果を変更できます。



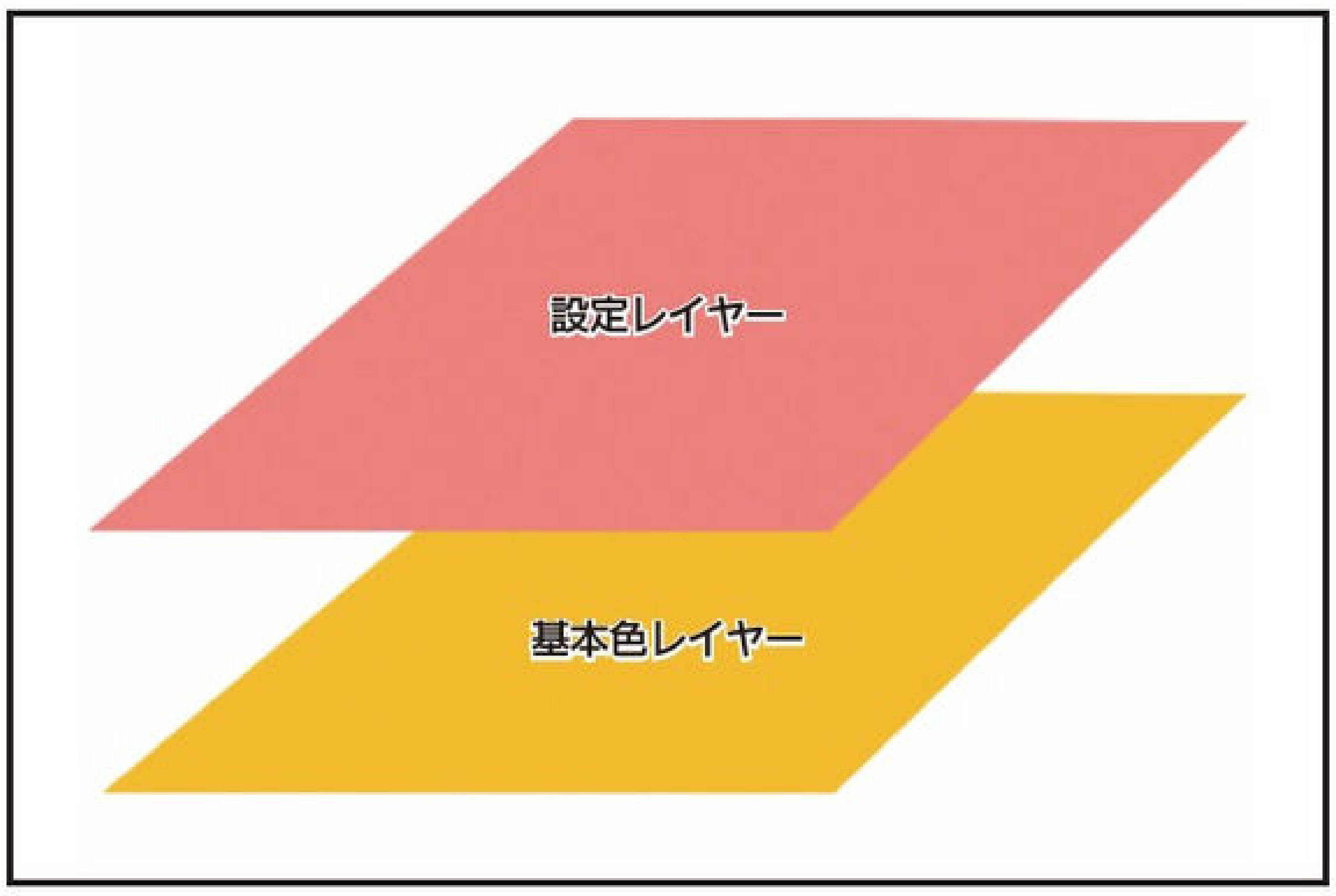
下のレイヤーを基本色、上のレイヤーを合成色、合成によって生成されるカラーを結果色と呼びます。

基本色に当たるレイヤーが透明だと[通常]以外の合成モードは反映されません。



通常

初期設定の合成モードです。
下にある基本色レイヤーと、設定中のレイヤーの色がそのまま重なって表示されます。

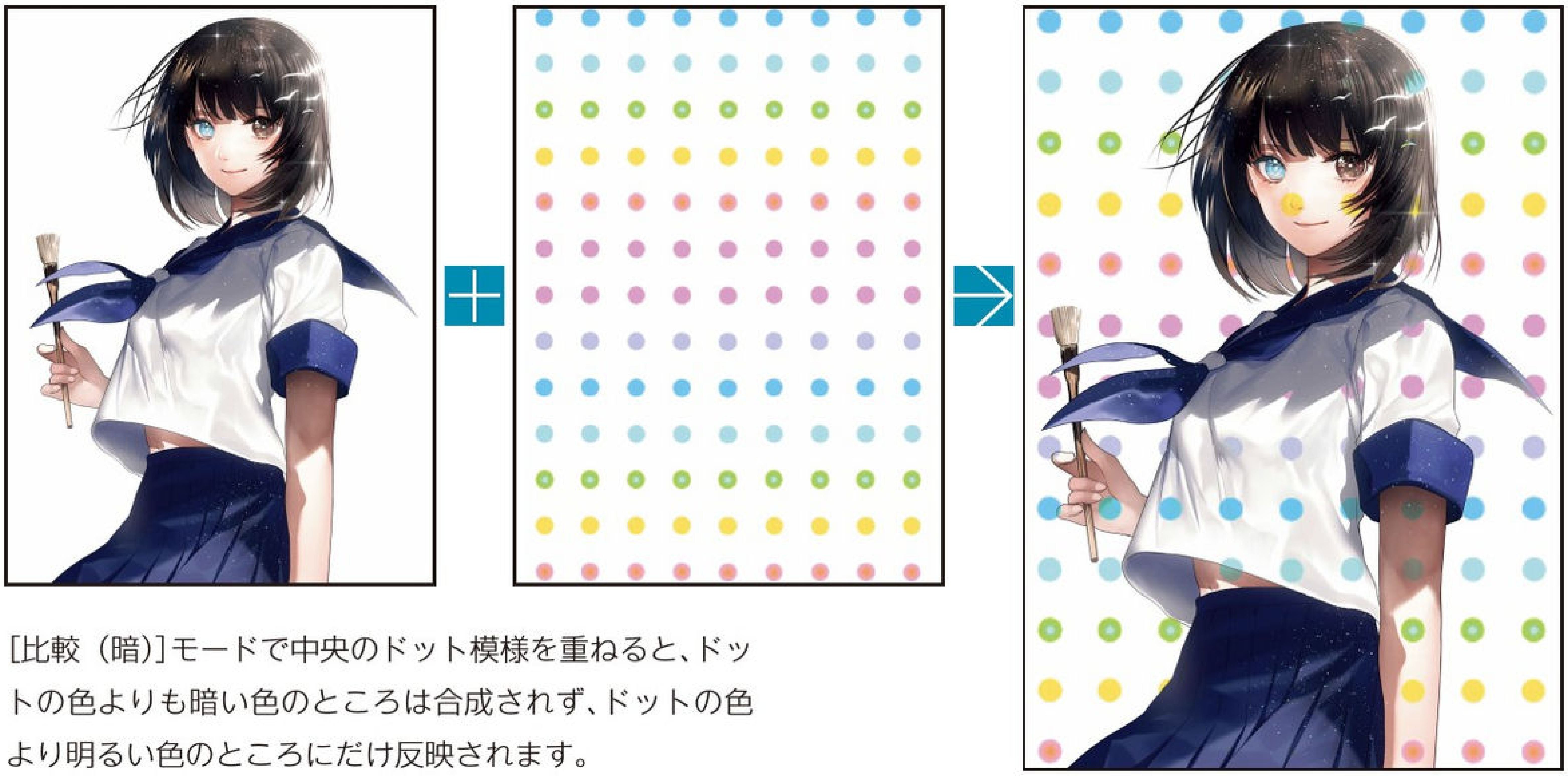


比較(暗)

[比較（暗)]は、基本色と設定レイヤーを比べて、より暗い方の色を採用して合成します。比較基準はRGBの値によって決まります。

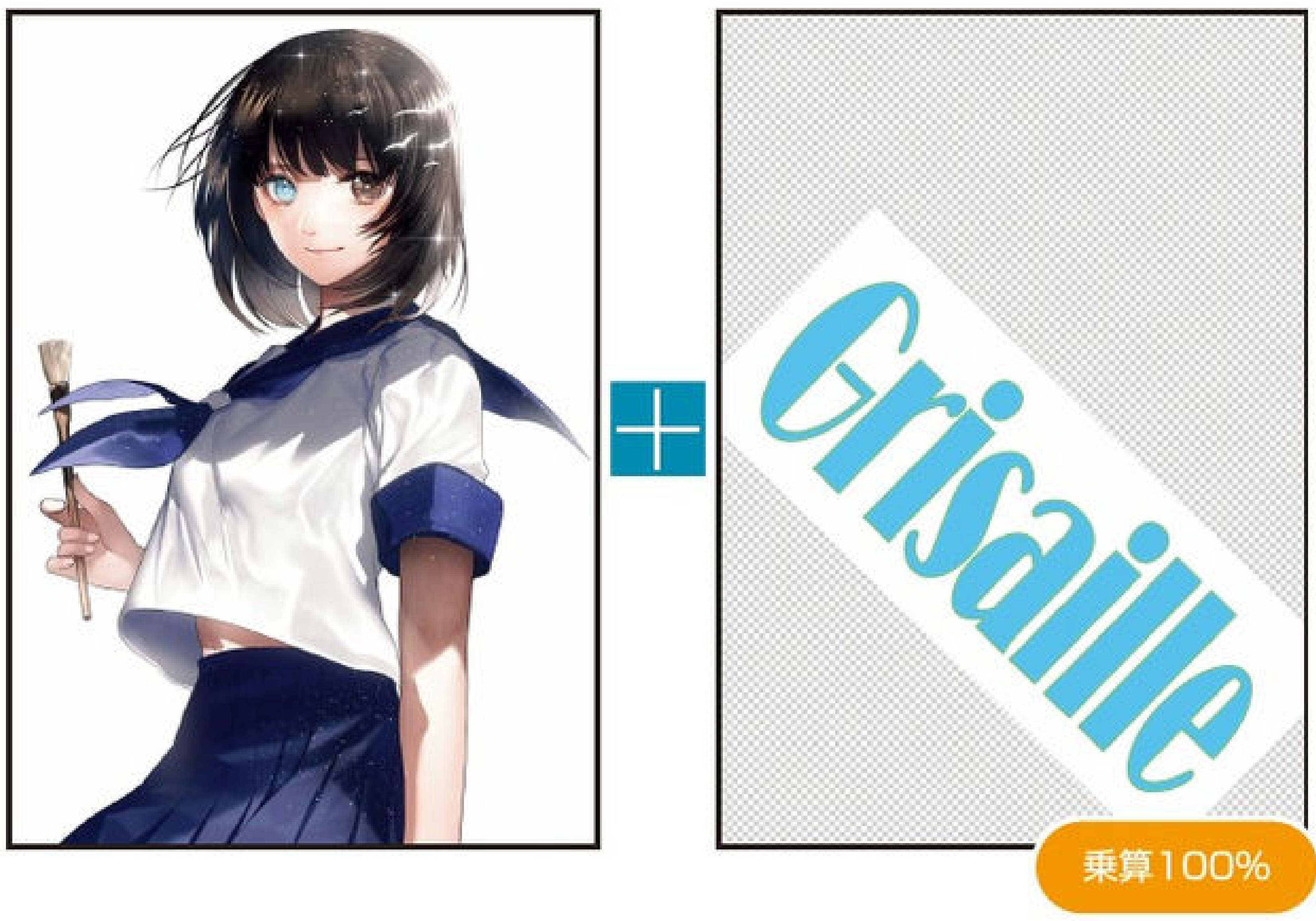


⬆これは[比較（暗)]モードを合成したものです。わかりやすく単色にしてあります。合成色が重ねられた結果、星型の色が基本色のときより緑っぽくなっています。



[比較（暗)]モードで中央のドット模様を重ねると、ドットの色よりも暗い色のところは合成されず、ドットの色より明るい色のところにだけ反映されます。

乗算



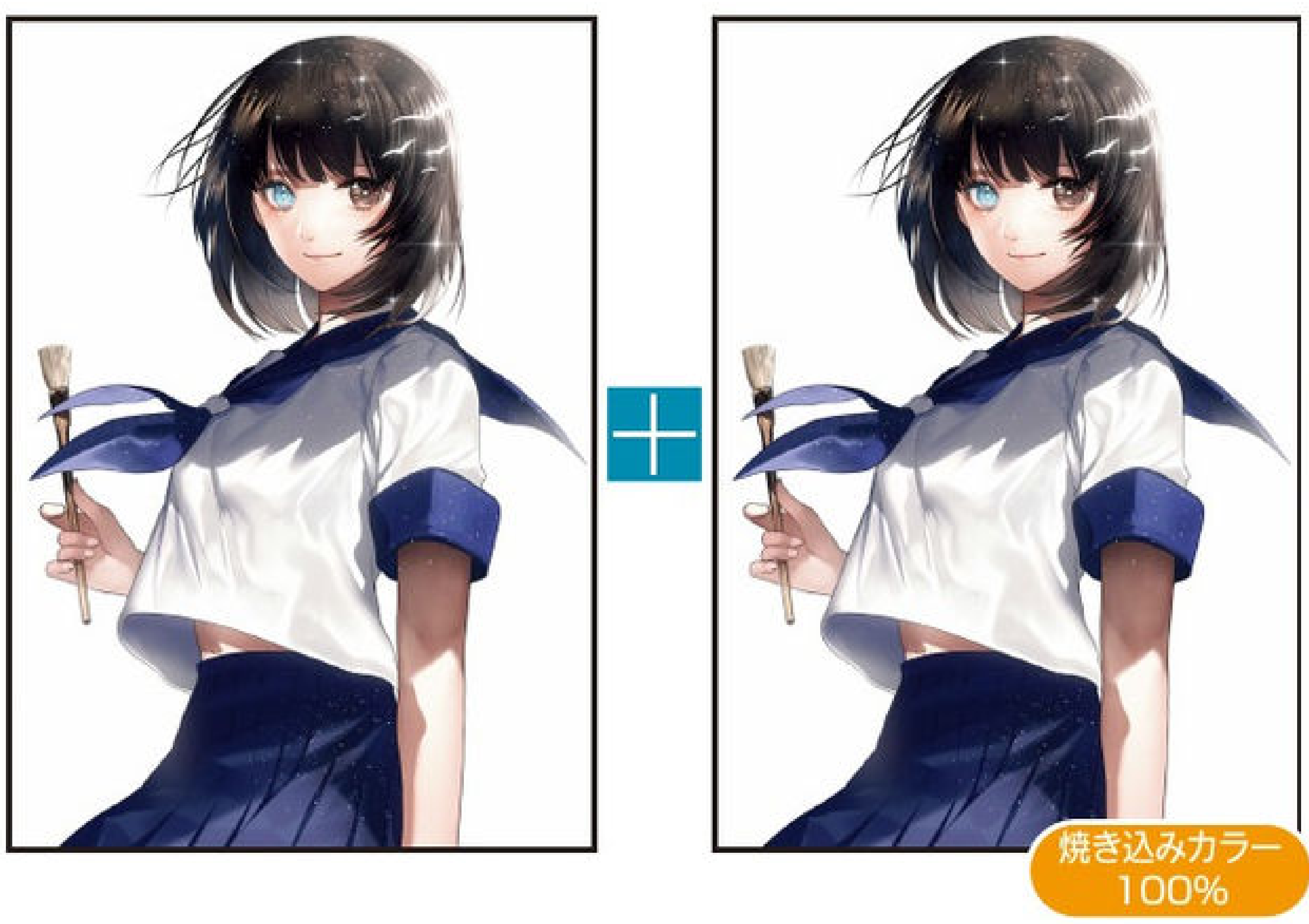


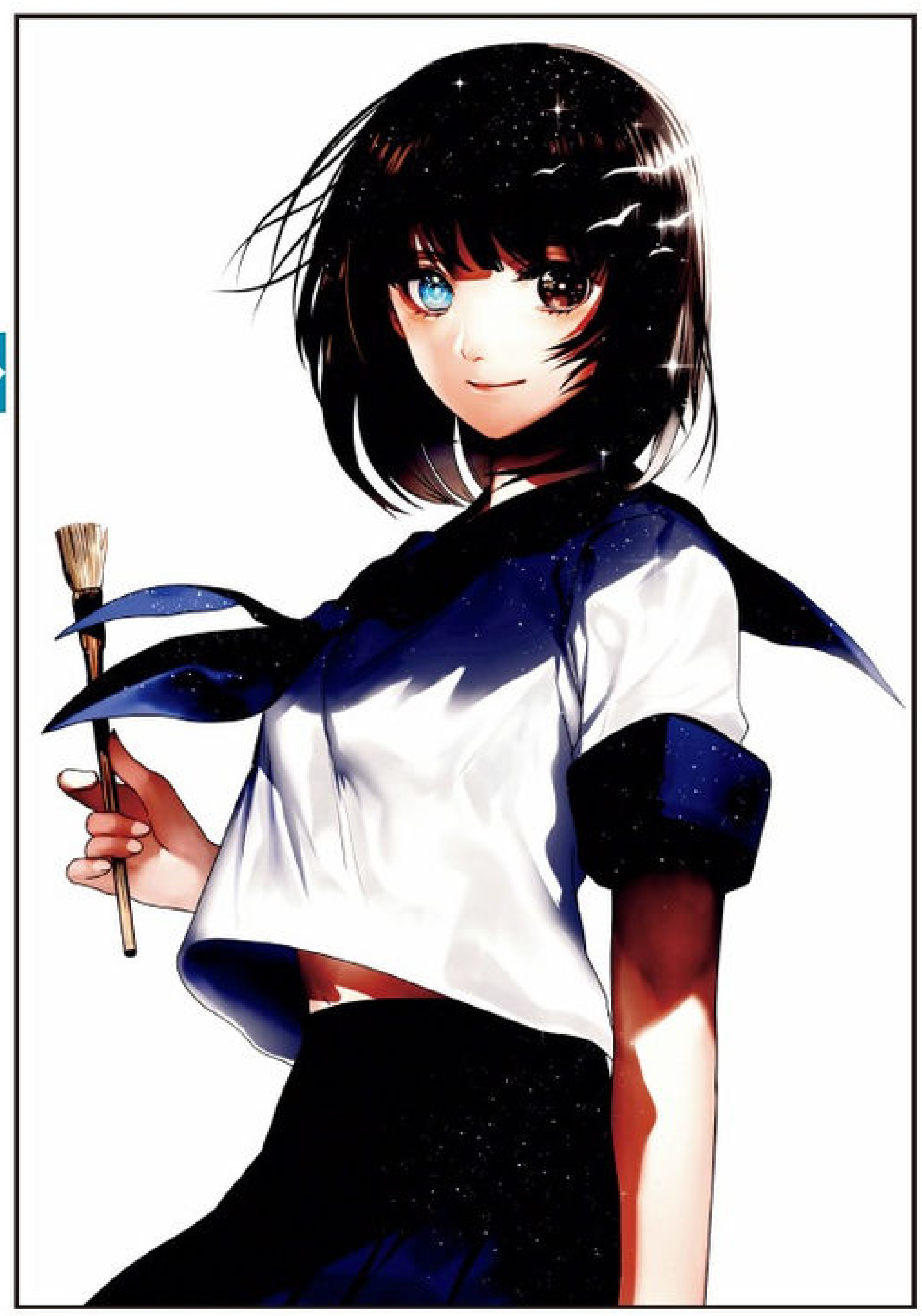
[乗算]はその名の通り基本色に合成色の色を掛け合わせて表示します。結果色の予想がしやすく、使いやすい効果のひとつです。

- 結果色は暗いカラーになる
- どの色も黒を[乗算]すると結果は黒になる
- 白色を[乗算]しても効果はない

(※透明色となって反映されない)

焼き込みカラー





[焼き込みカラー]は、銀塩写真の[焼き込み]のような効果が得られます。

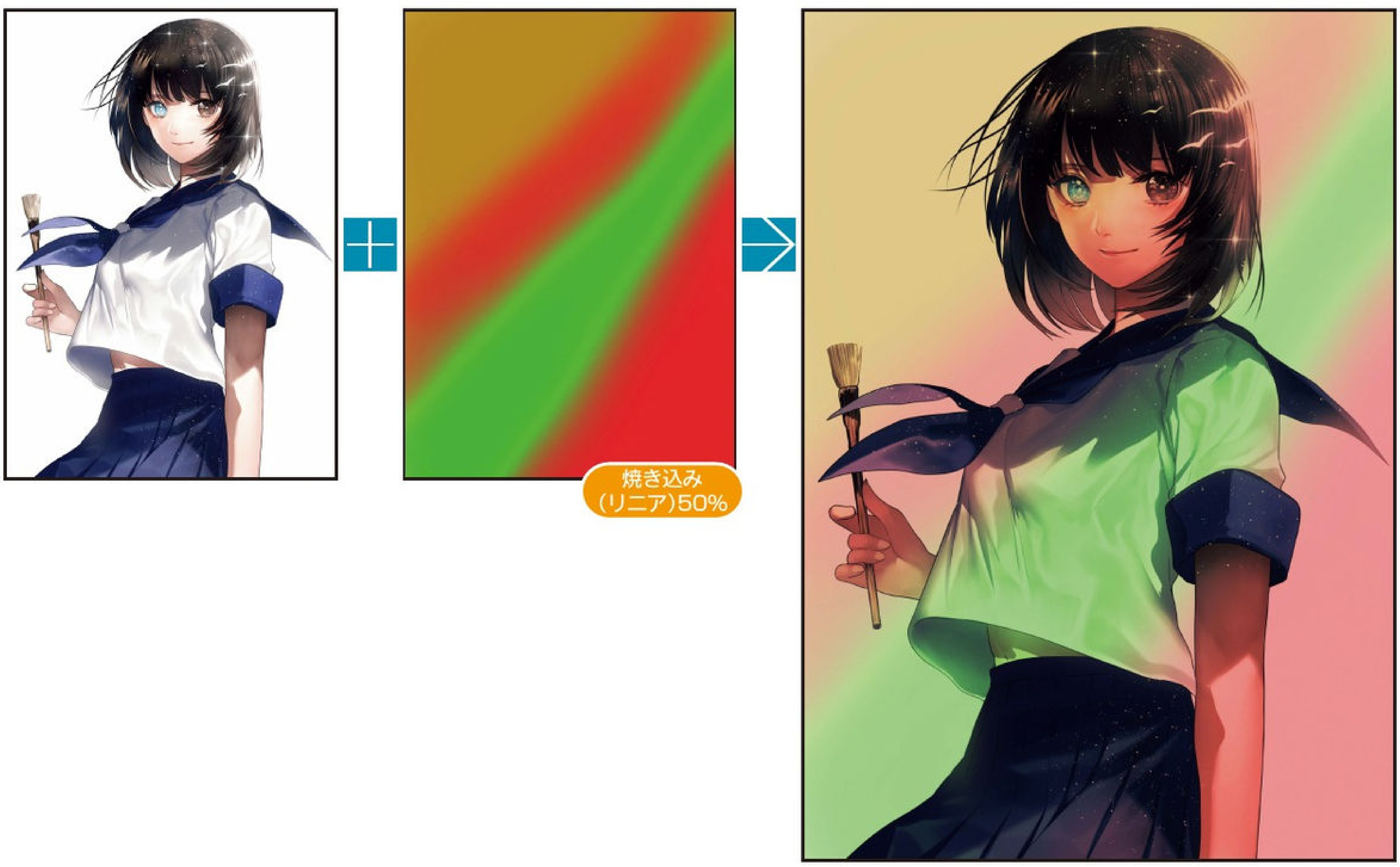
基本色レイヤーを暗くし、合成色のコントラストを強くします。暗いところはより暗くなりますが、白いところは変化がありません。

[色調補正]>[レベル補正]でも、同等の効果が得られます。

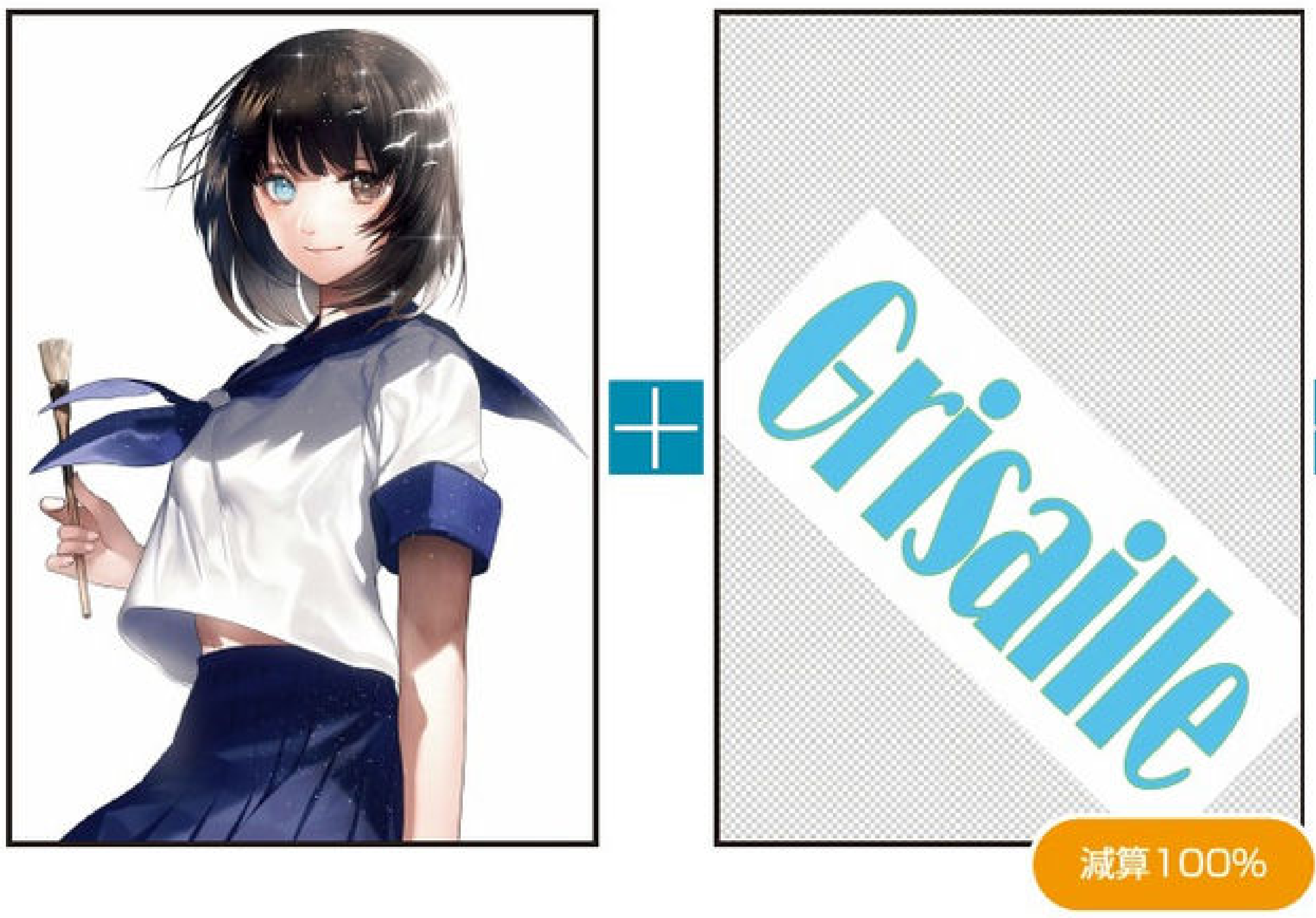
焼き込み(リニア)



[焼き込み (リニア)]は、基本色を暗くして合成色を反映します。
[焼き込みカラー]の場合はコントラストが強くなりますが、[焼き込みカラー (リニア)]の場合は全体的に暗くなるだけでコントラストには影響がありません。

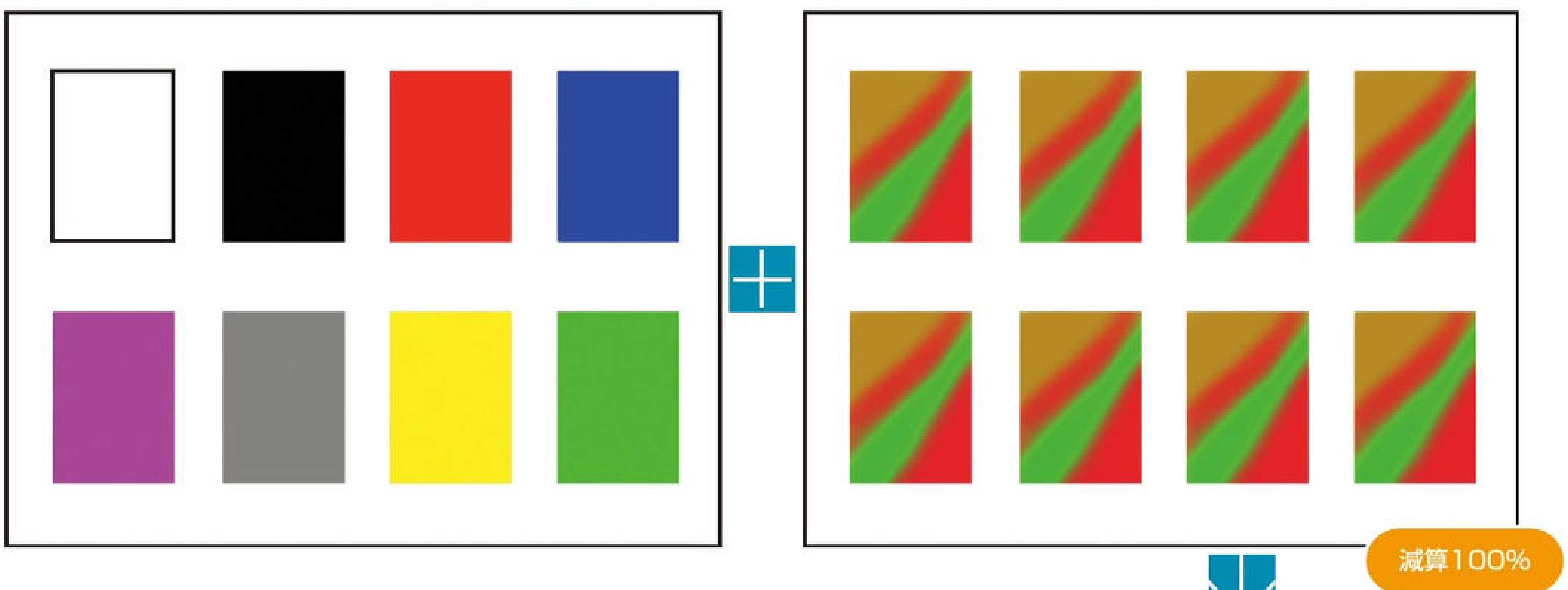


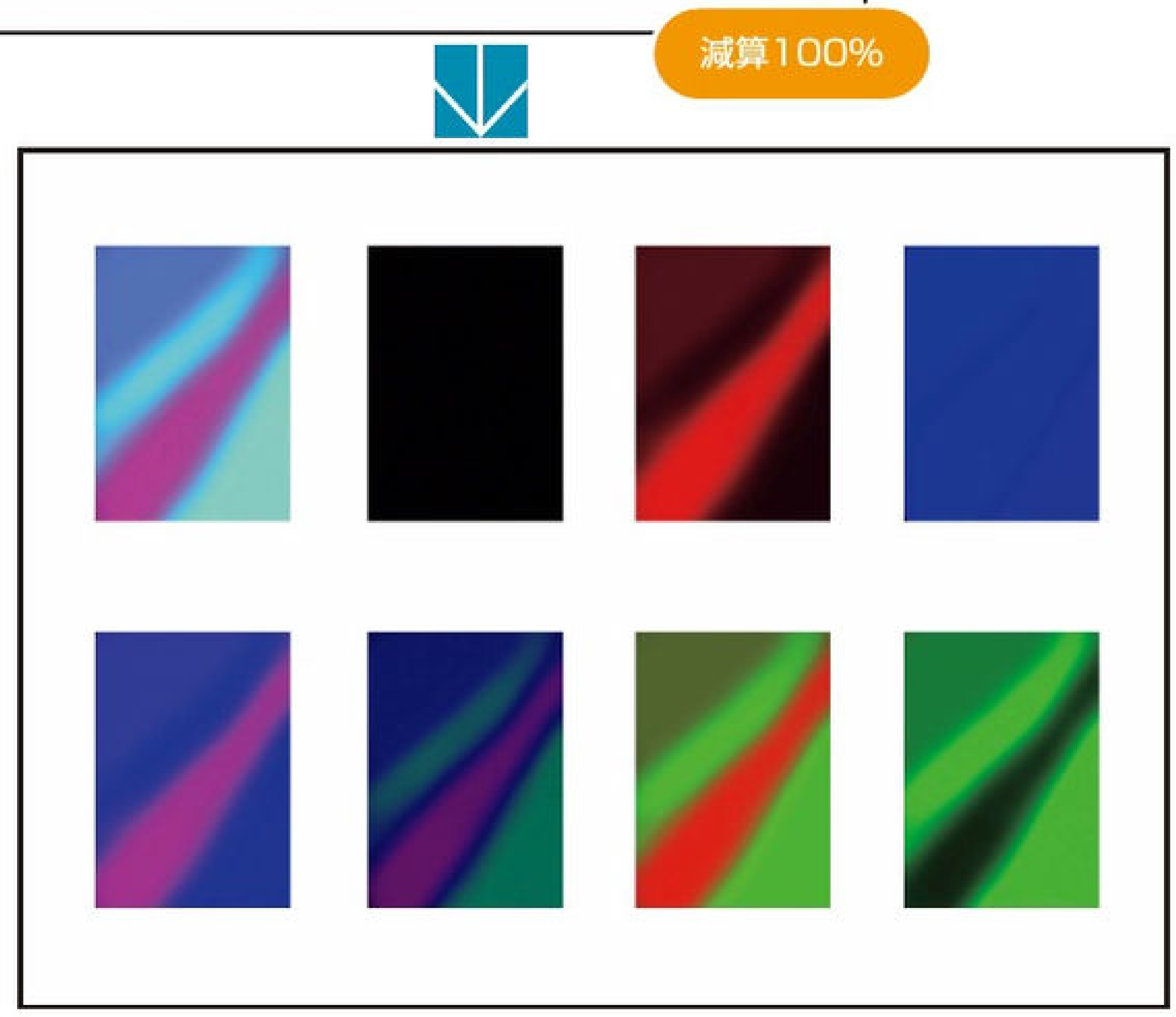
減算





重ねる色との差を減算して重ねます。
合成後には元の色調より暗い色になります。

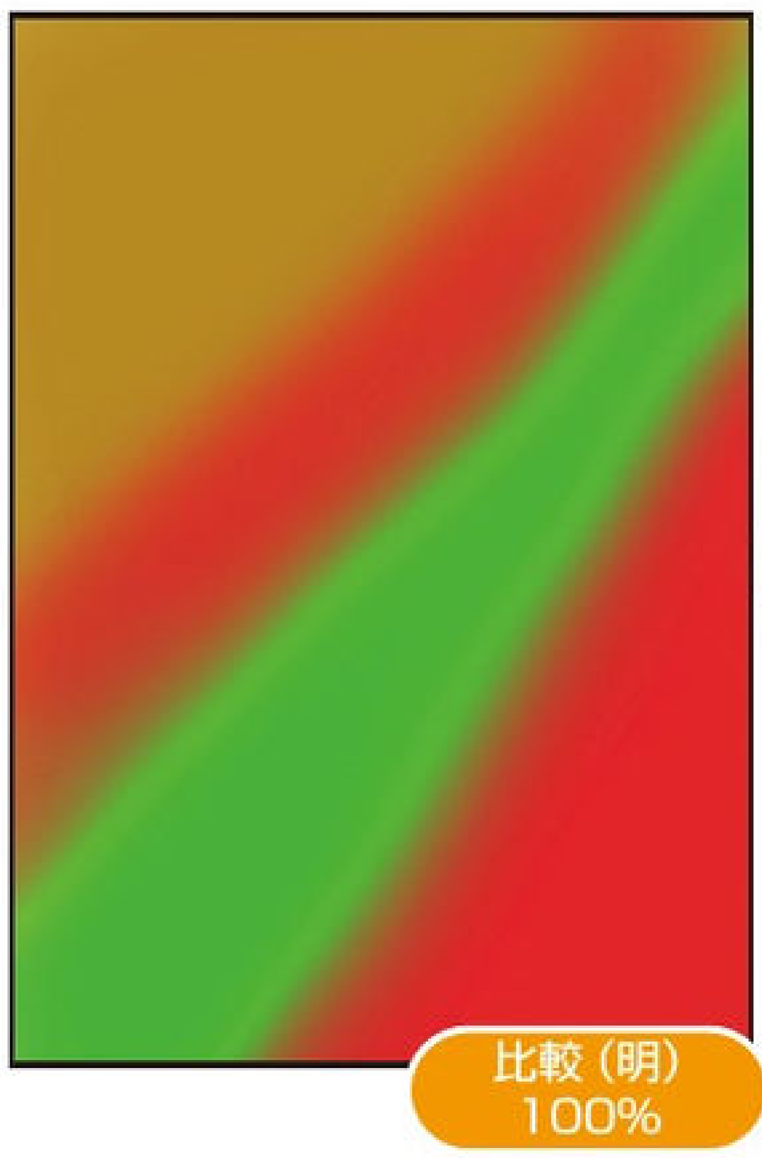


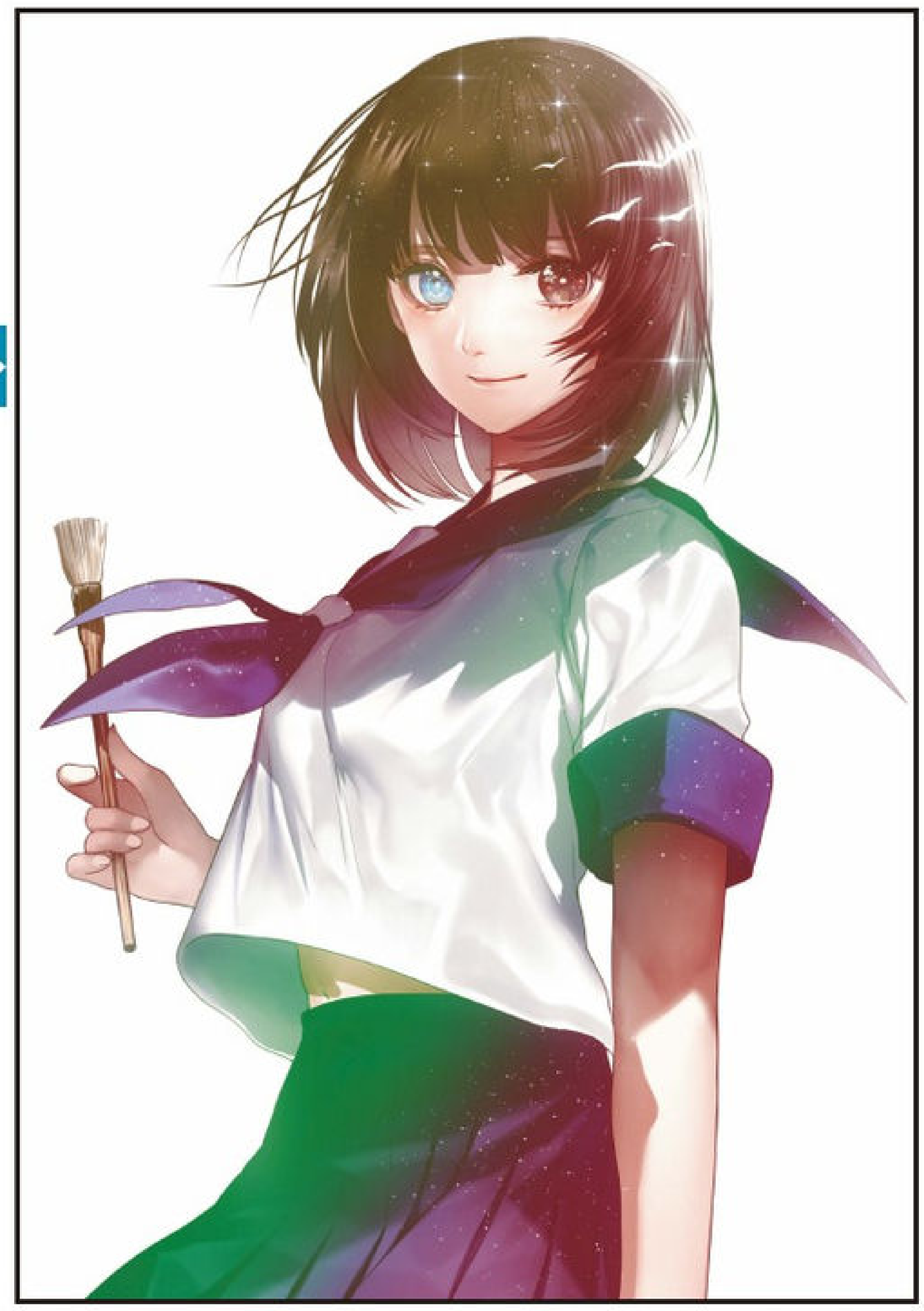


減算処理による基本色と設定レイヤーの合成結果例。

比較(明)

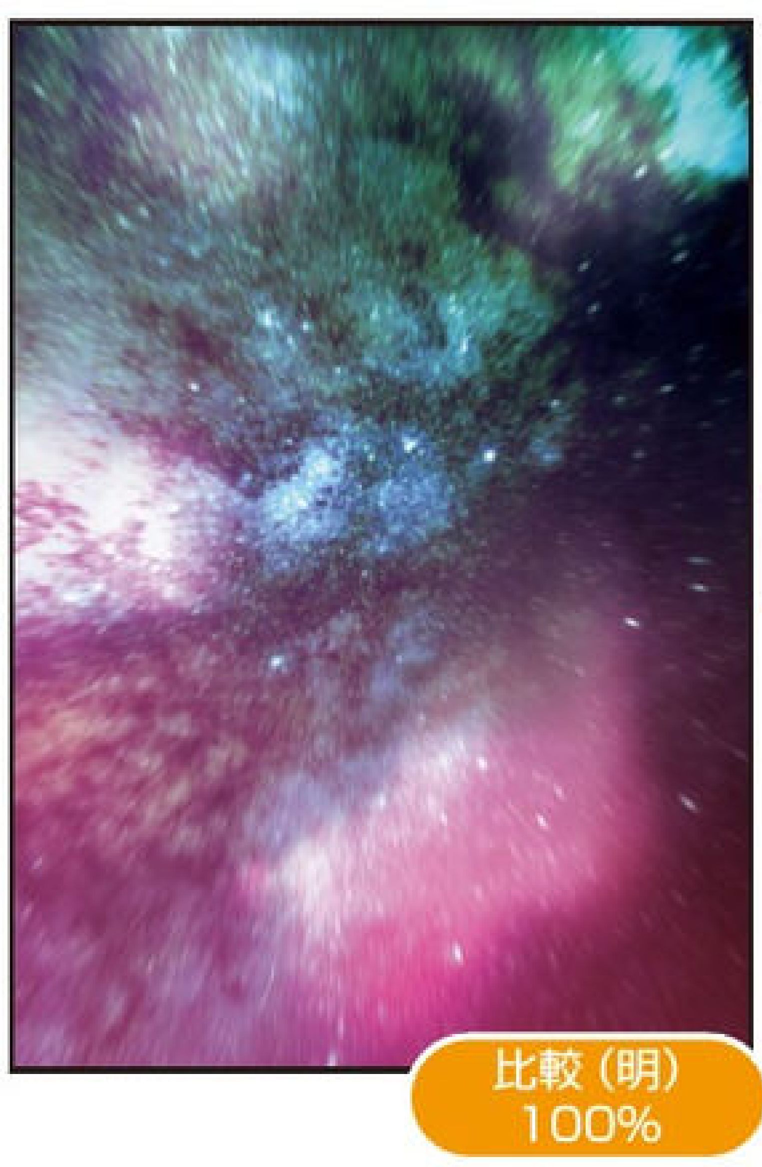


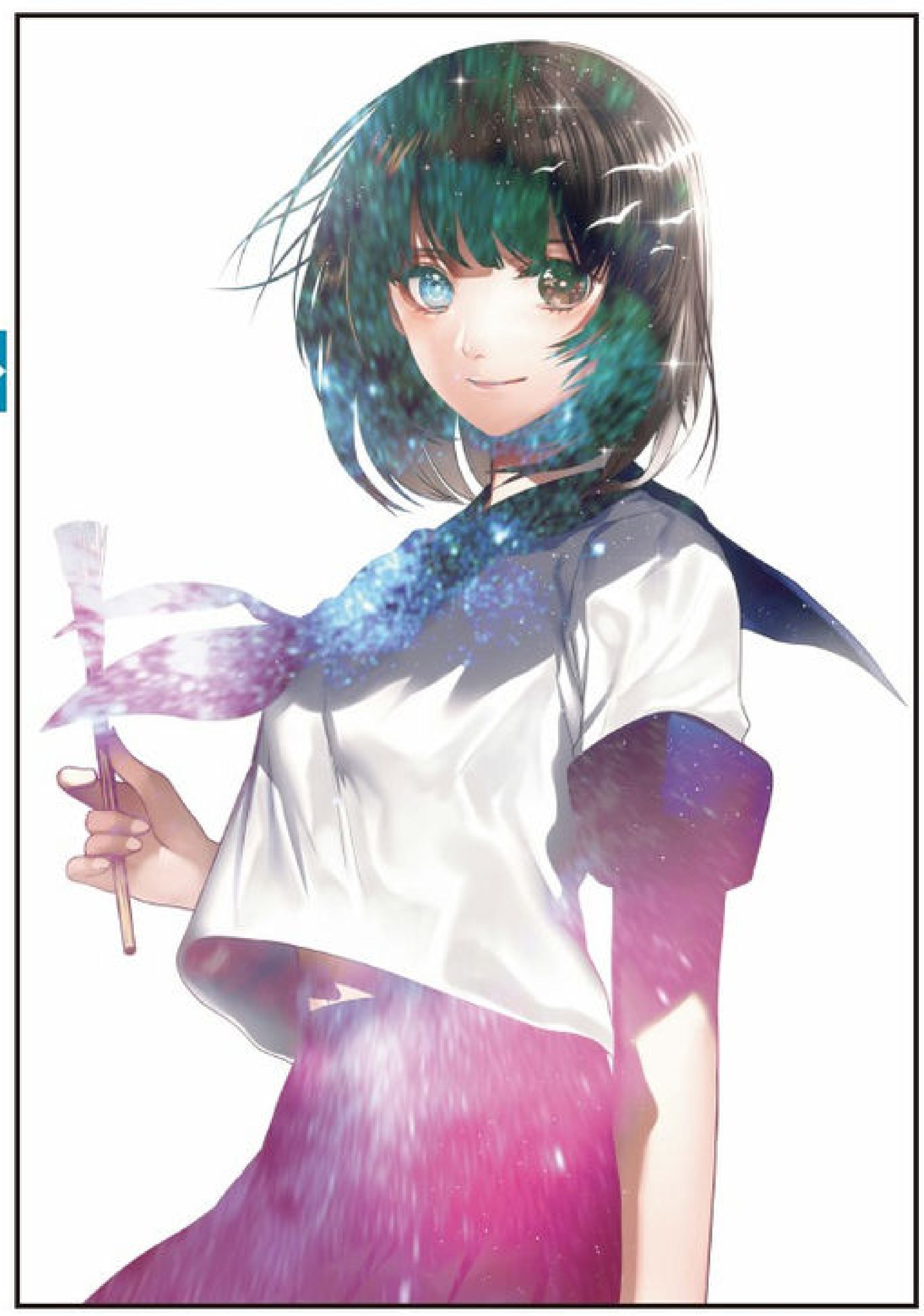




[比較(明)]は、重なり合った基本色と合成色を比較し、より明るい方の色を採用して合成します。







[比較(暗)]に比べると[比較(明)]は結果が推測しやすいため、使い勝手がいいです。
右図のような幻想的な効果に力を発揮します。

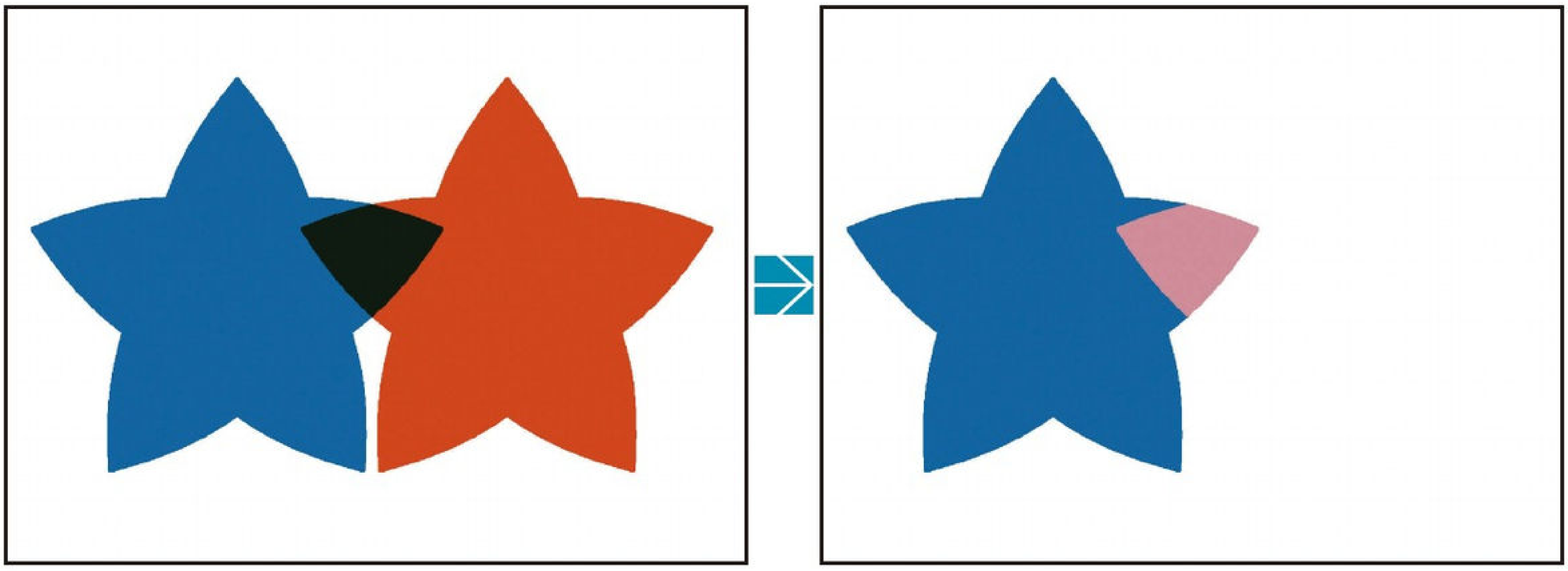
スクリーン

[スクリーン]は[乗算]の逆パターンとなります。

- 結果色は明るいカラーになる
- 白色を[スクリーン]にすると結果は白色になる
- 黒を[スクリーン]にしてもなにも反映されない

ということになります。

[乗算]と逆の効果なので、[スクリーン]を重ねるほど、合成結果の色は白く明るくなっていきます。



[乗算]の場合、重なった部分の色が濃くなります。

[スクリーン]の場合、重なった部分は明るくなります。残りの部分は下のレイヤーが白色のためなにも反映されません。



[スクリーン]は調整レイヤーやエフェクトなど広範囲に使用される応用範囲の広い合成モードです。

覆い焼きカラー



銀塩写真の［覆い焼き］のように、下にあるレイヤーの色を明るく、コントラストを弱くします。
設定レイヤーが黒だった場合は、下のレイヤーの色がそのまま反映されます。

覆い焼き（発光）

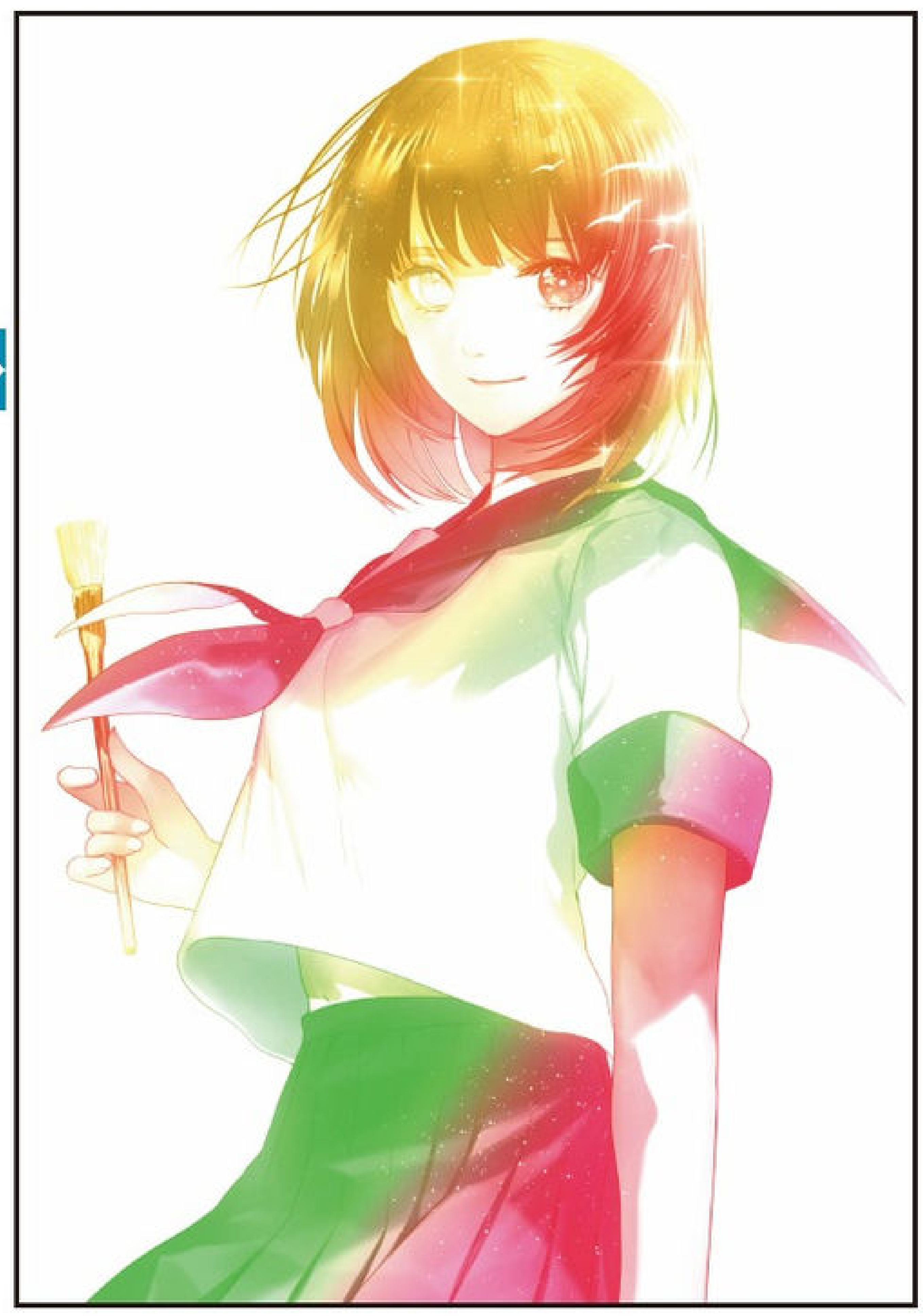


［覆い焼き（発光）］は［焼き込みカラー(リニア)］の逆パターンです。基本色を明るくして、全体的に明るくします。
［覆い焼きカラー］よりも強い効果が得られます。
黒色は反映されません。

加算







下にあるレイヤーの色に、設定中のレイヤーの色を加算します。
デジタルで色を加算すると明るい色に変化します。

加算(発光)

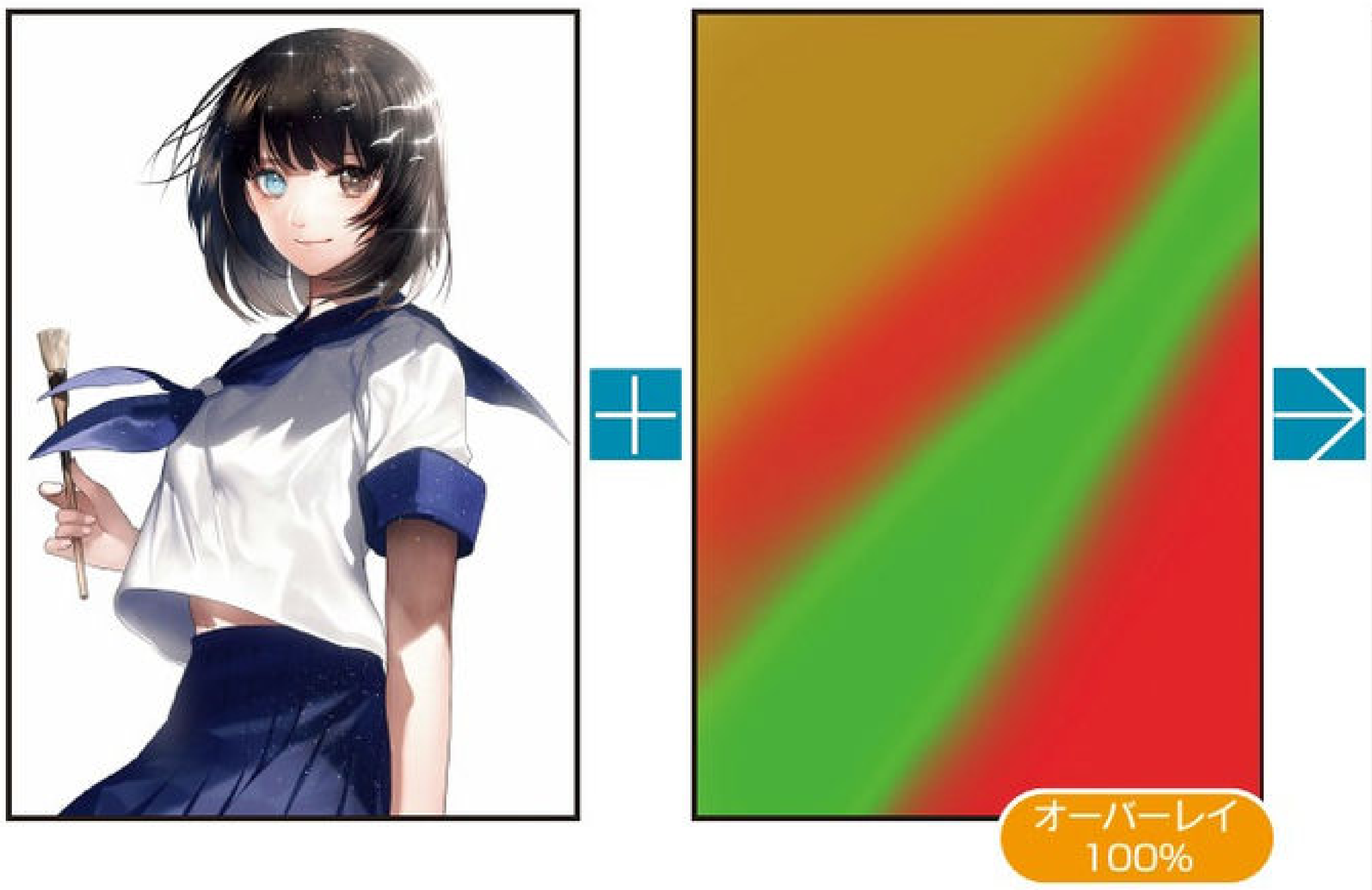


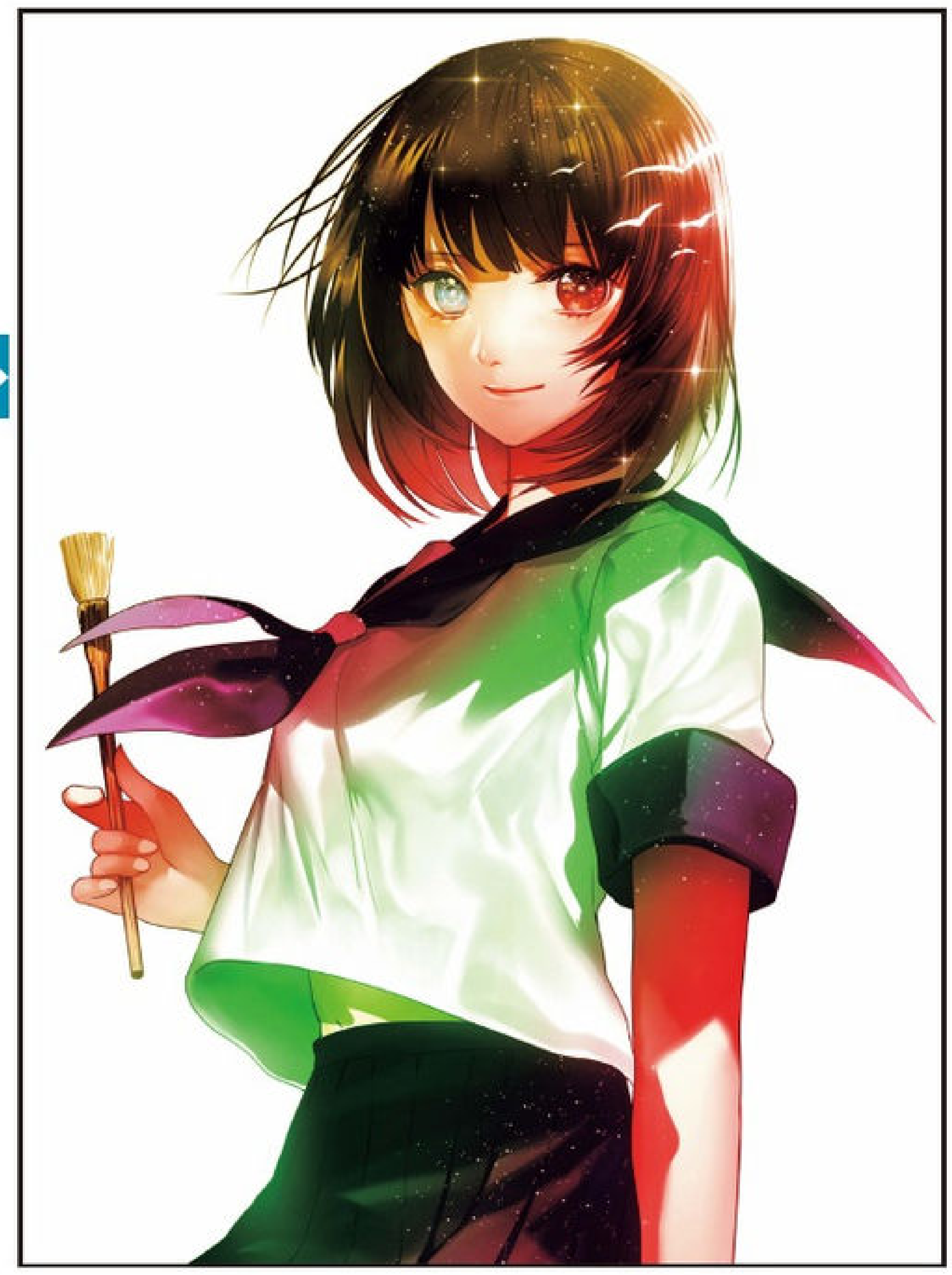


[加算]よりも強い効果が得られます。
発光感が簡単に得られるので、ハイライトや光線などに使われます。

※ [覆い焼き（発光)] [加算] [加算（発光)] はPhotoshopに搭載されていないので、コンバートする際には、あらかじめ別のレイヤーと結合するなどして通常モードに変換しておきましょう。そのままの合成モードでPSD変換し、Photoshopで読み込むと、CLIP STUDIO上での表示とギャップが生じてしまうので注意してください。

オーバーレイ





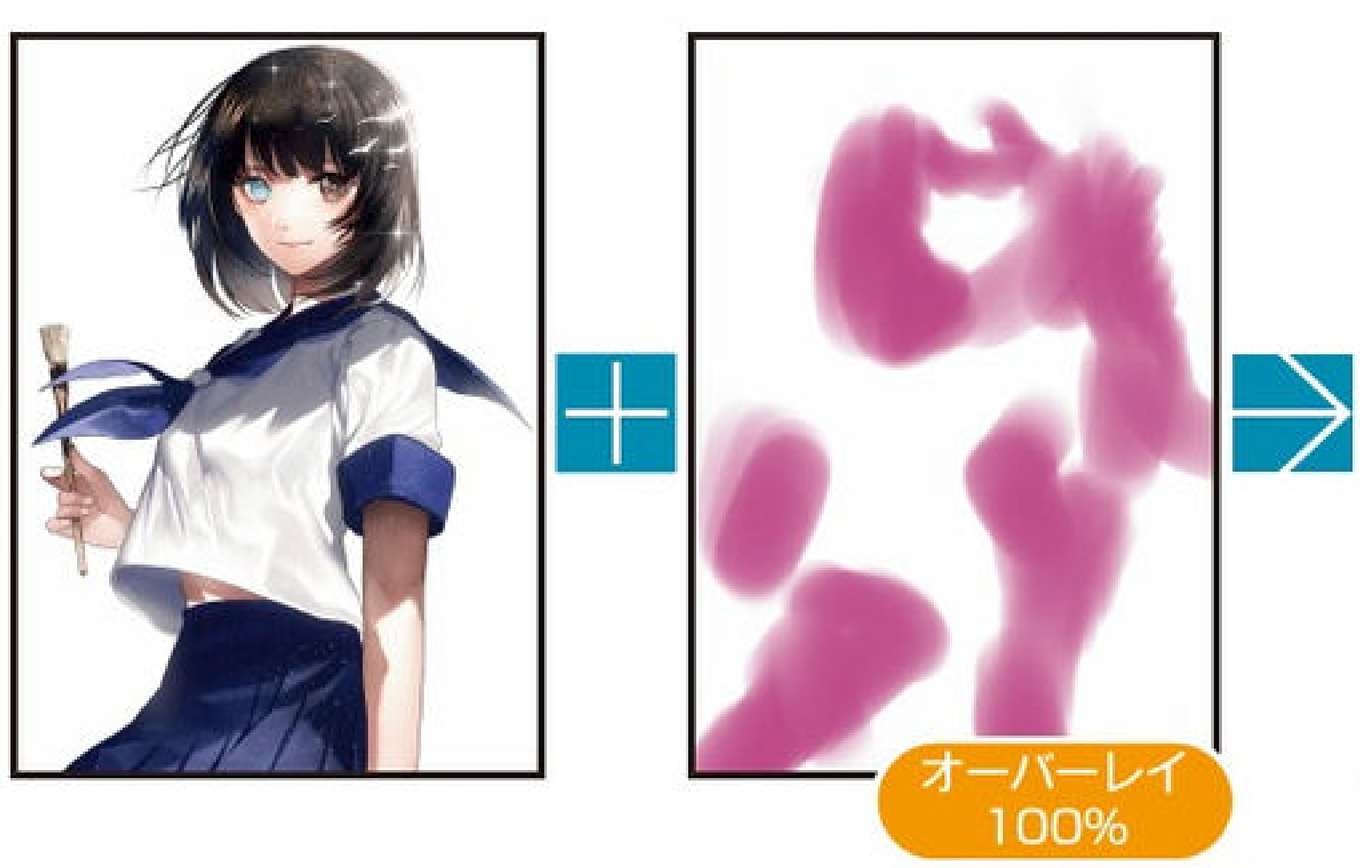
重ねた部分の色が、明るい場合は[スクリーン]効果でより明るく、暗い場合は[乗算]効果でより暗くなります。下のレイヤーの白色部分には反映されません。

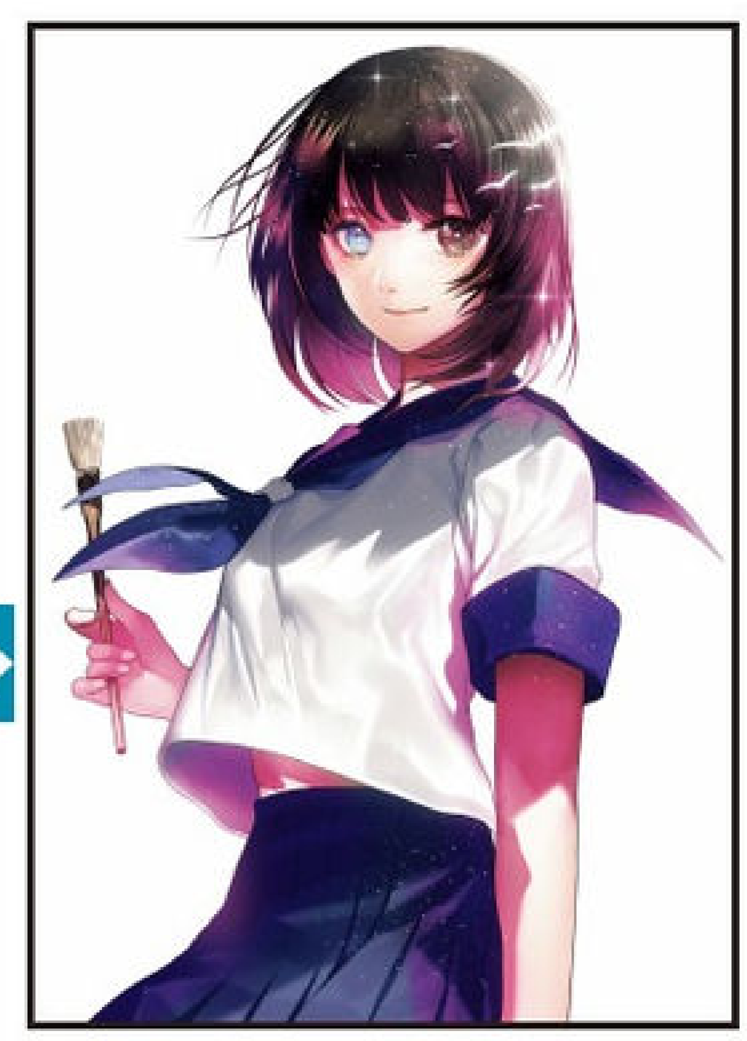
乗算で影色を付けようとするとき、マスクをかけないと背景の白色にまで色が反映されてはみ出してしまいます。





オーバーレイの場合は、合成された色は乗算と同じですが、背景の白色には反映されないので、マスクなしでも、マスクをかけたように影色を重ねることができます。

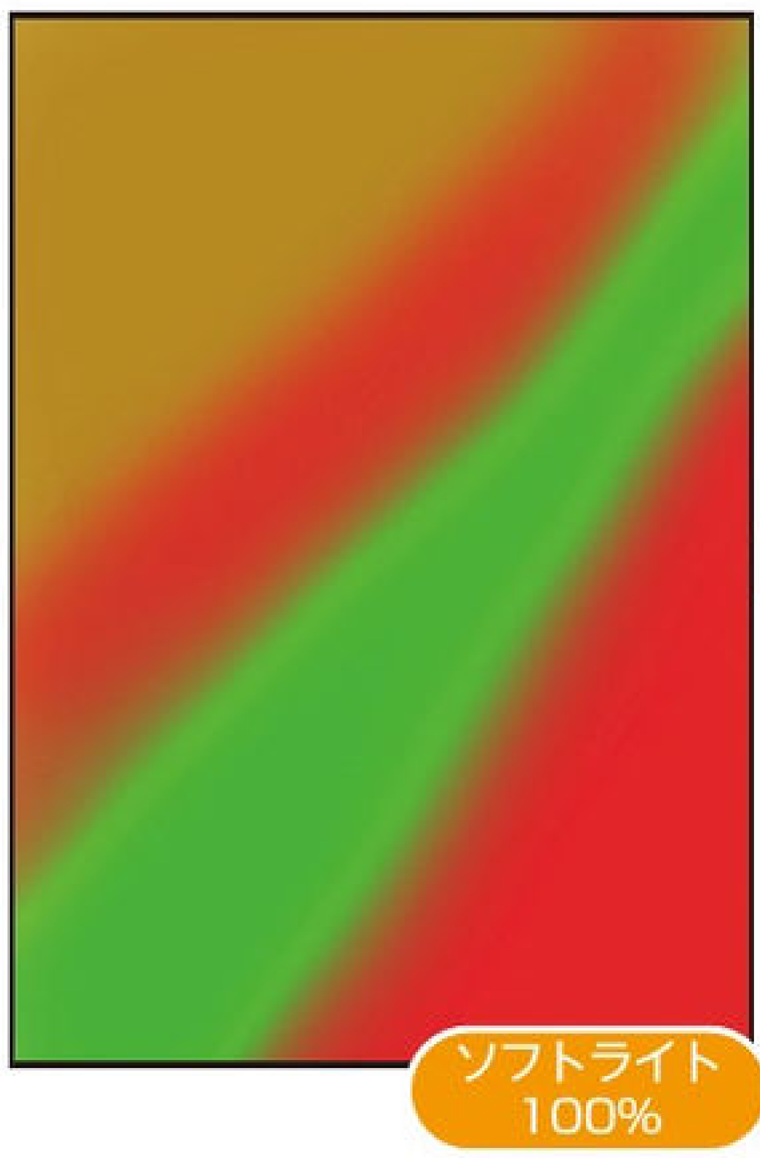


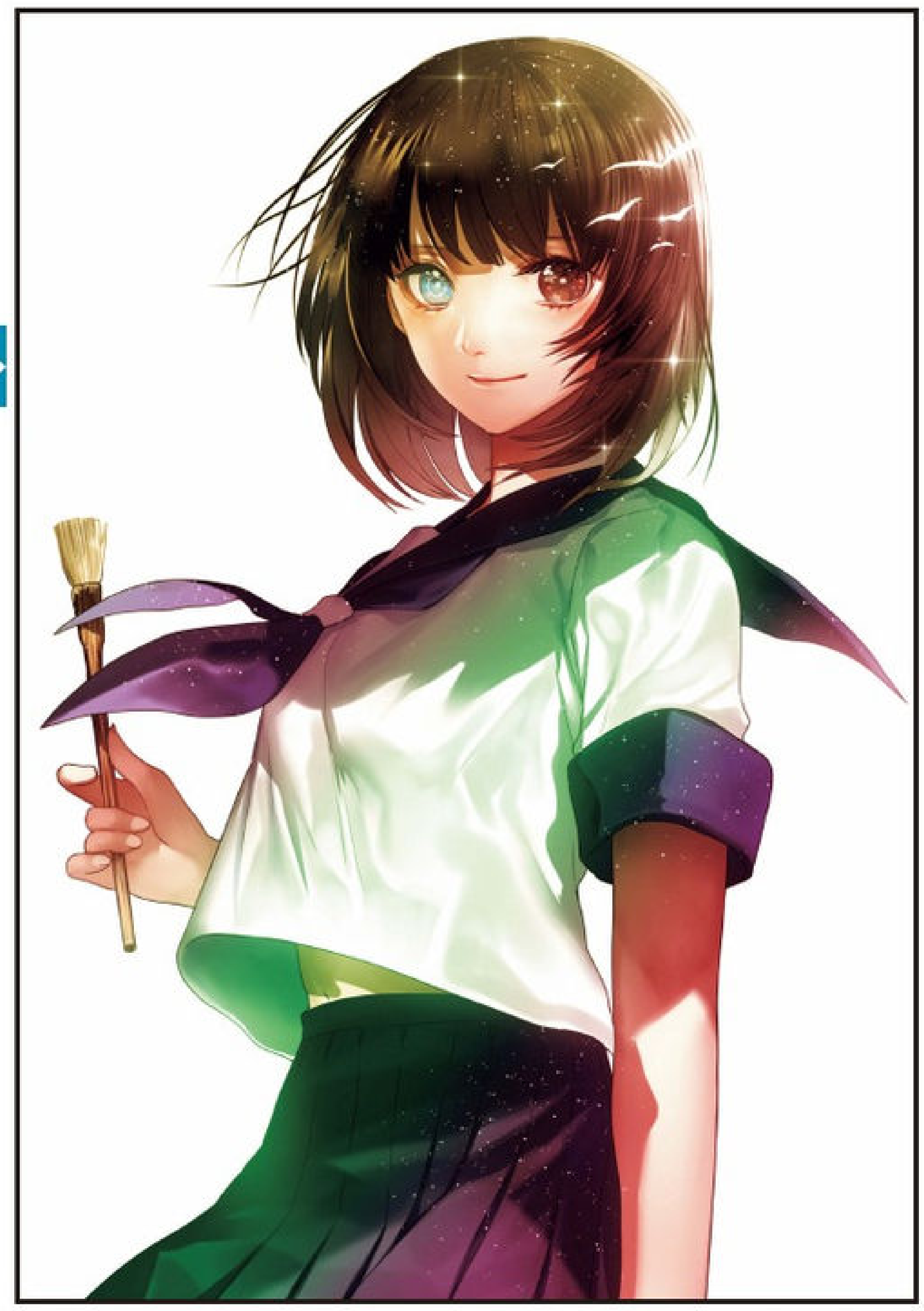


3章 合成モード

ソフトライト



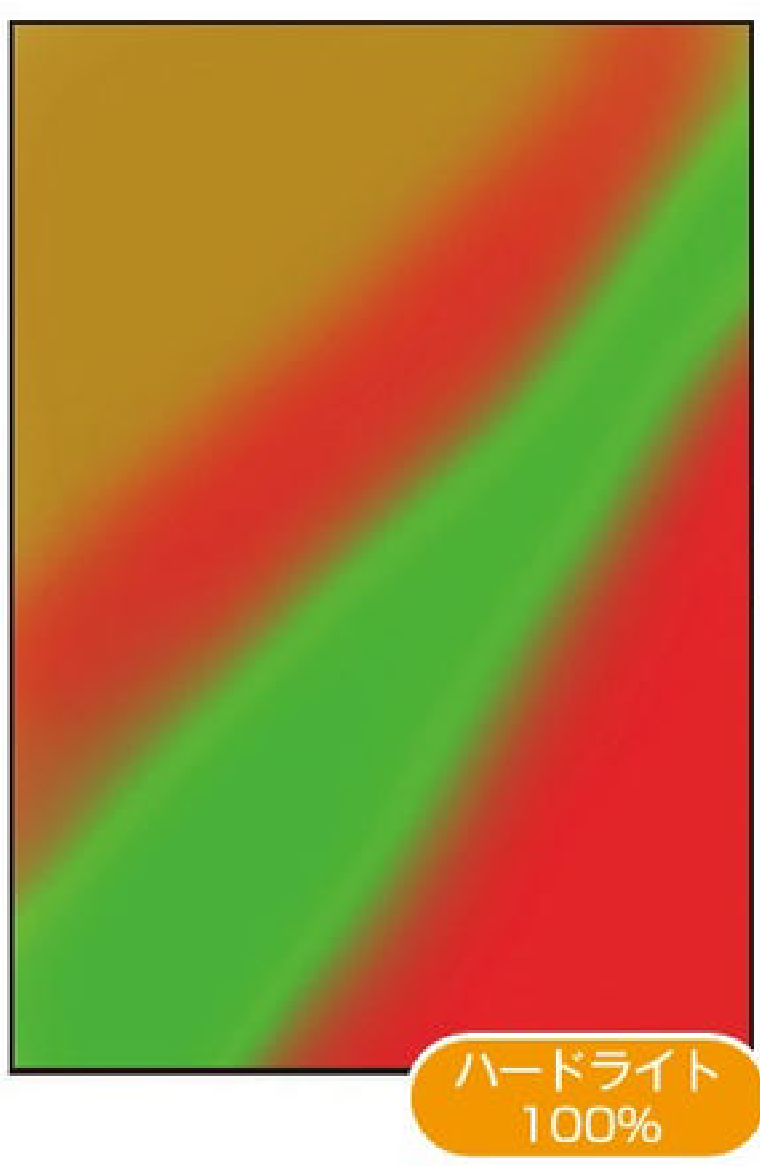




[ソフトライト]は、[オーバーレイ]よりもコントラストが弱く効果が出ます。
※ [ソフトライト]と[オーバーレイ]は下のレイヤーが明るい色だと描画効果が薄くなります。
白色の場合、描画されなくなるので、マスキングせずに影色を付けることができます。

ハードライト



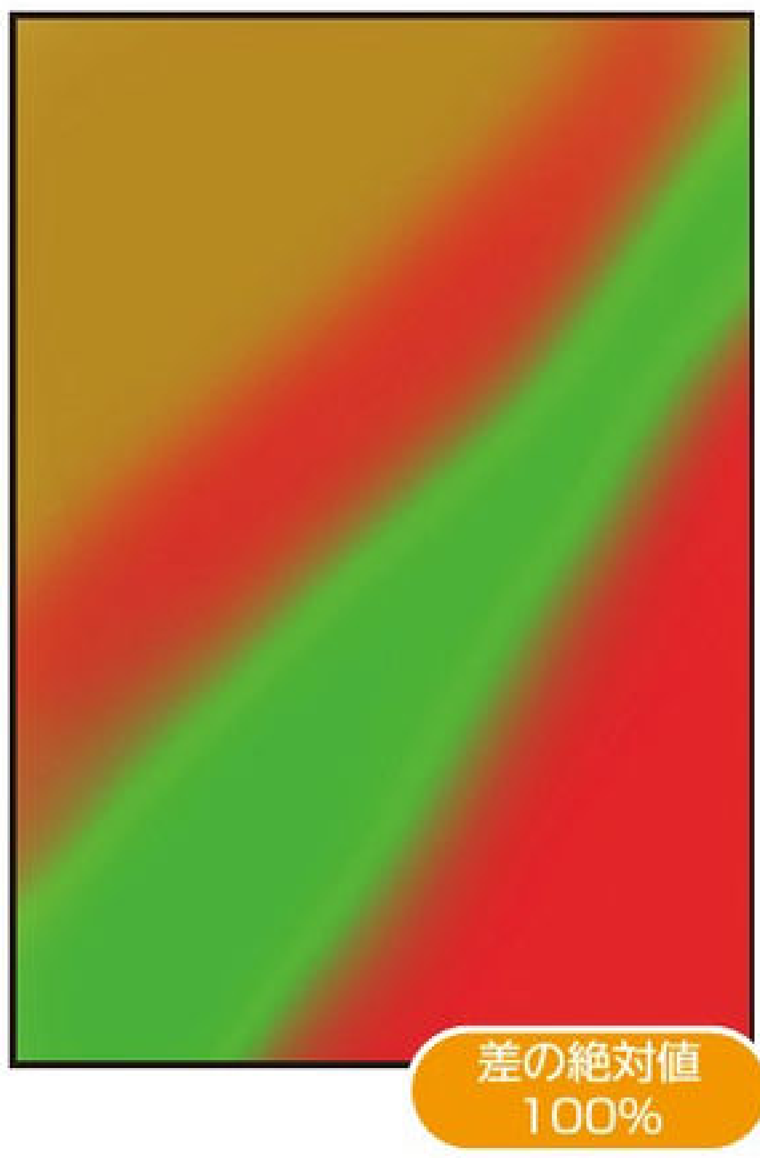


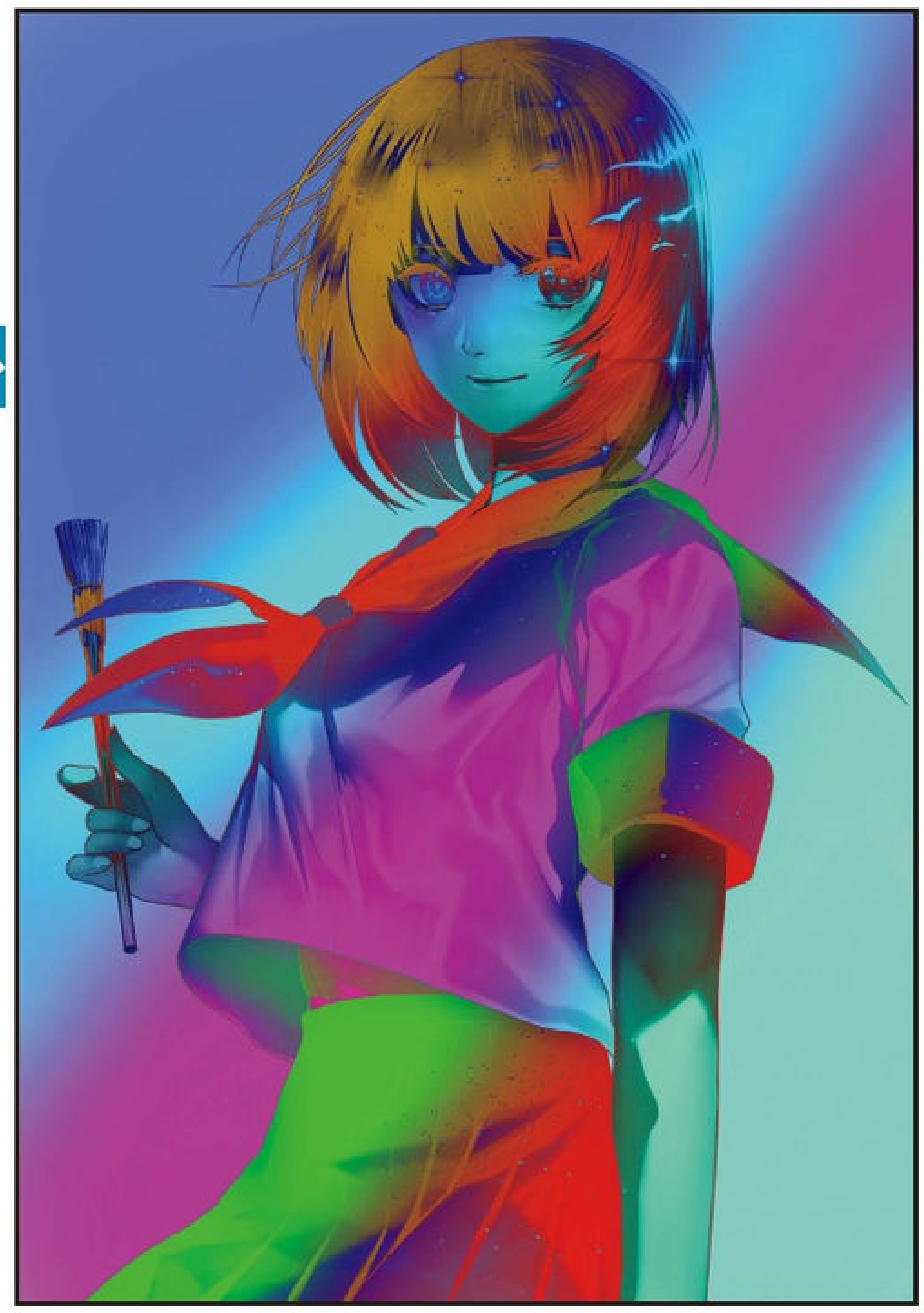


設定レイヤーの輝度に応じて、明るい色を重ねた場合、[スクリーン]効果で明るい色になります。
暗い色を重ねた場合、[乗算]効果でより暗い色になります。
[ハードライト]は、[オーバーレイ]よりもコントラストが強く効果が出ます。
下のレイヤーの白色部分にも効果が反映されます。

差の絶対値

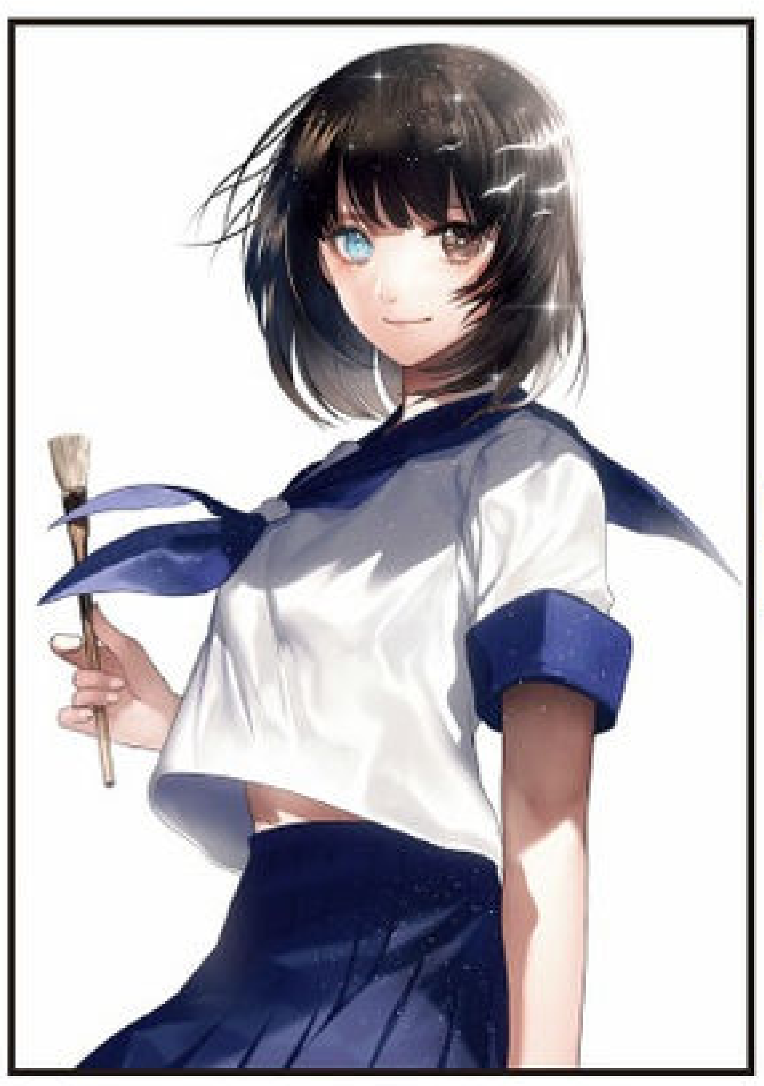


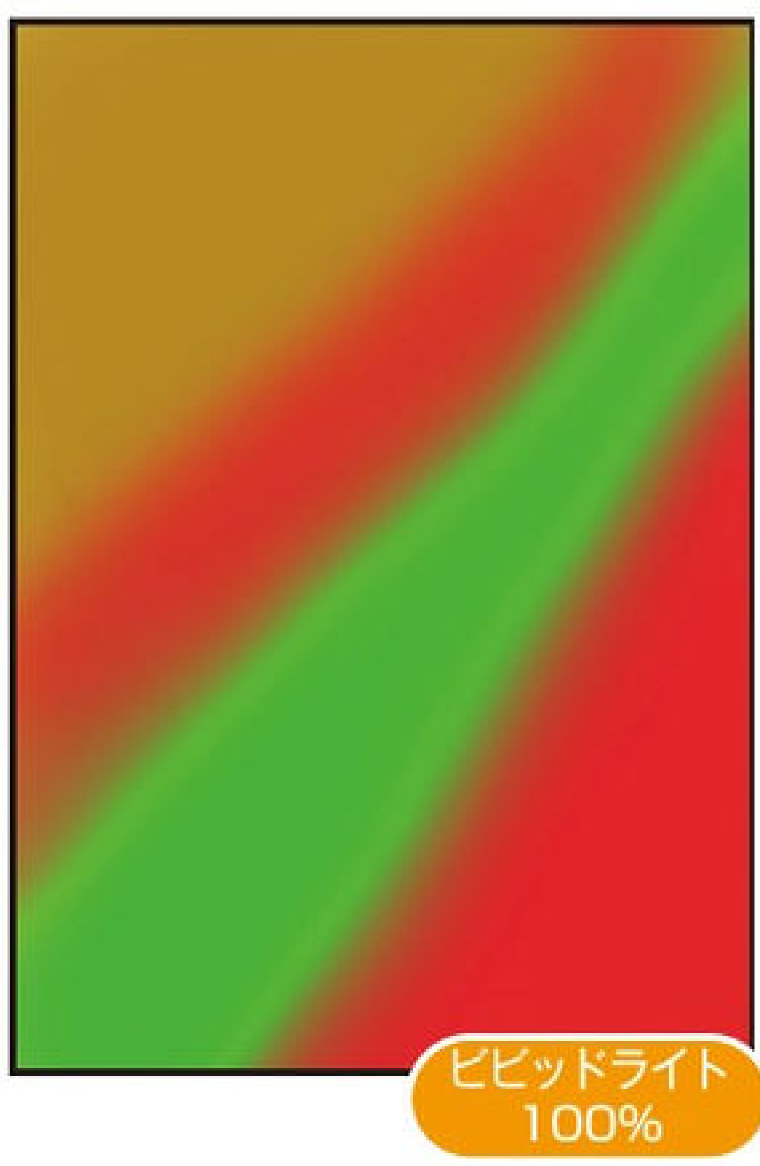


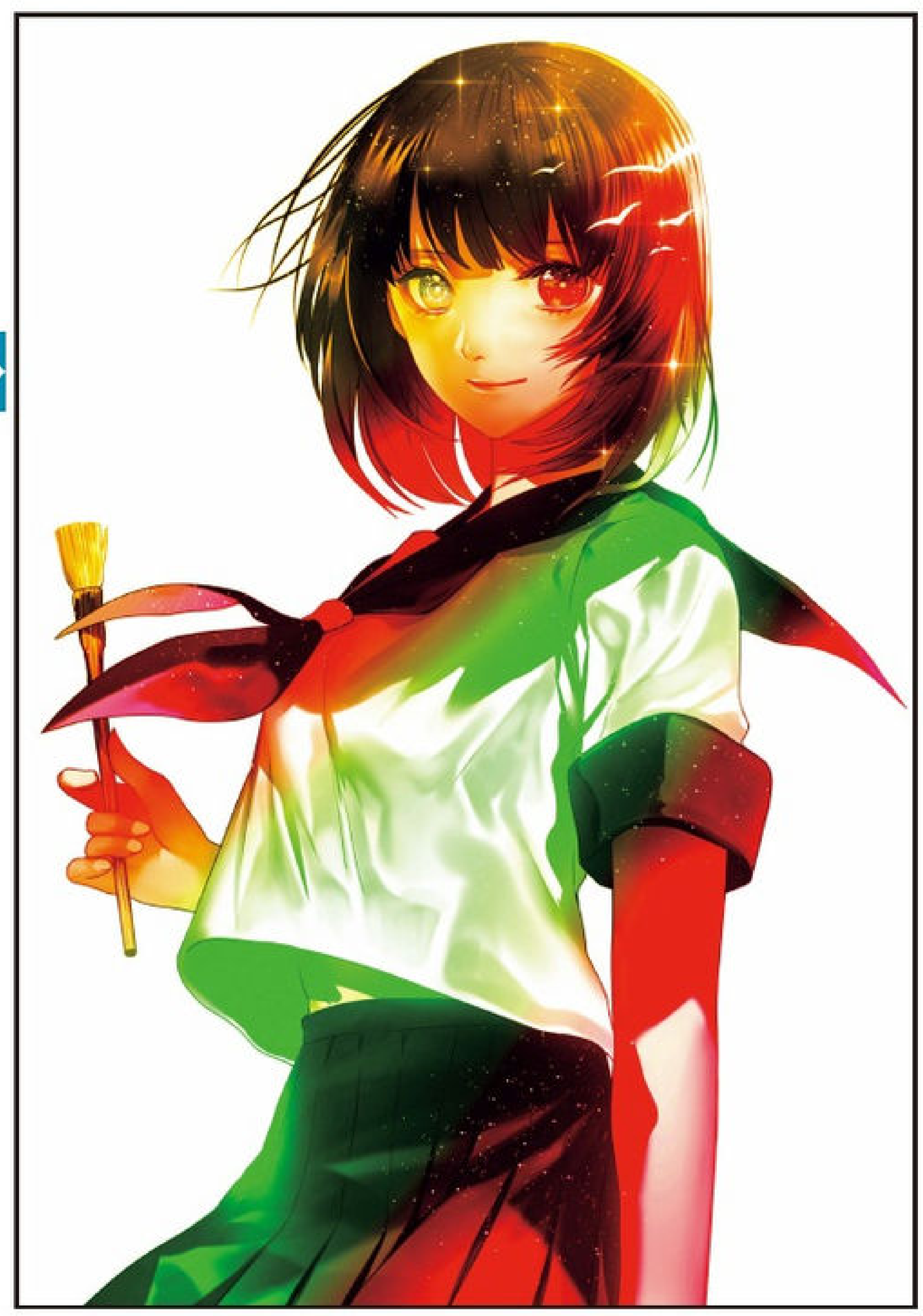


下にあるレイヤーの色から設定中のレイヤーの色を減算し、その絶対値を採用して下のレイヤーの色と合成します。
ソラリゼーション(色調反転)に近い効果を得られます。

ビビッドライト



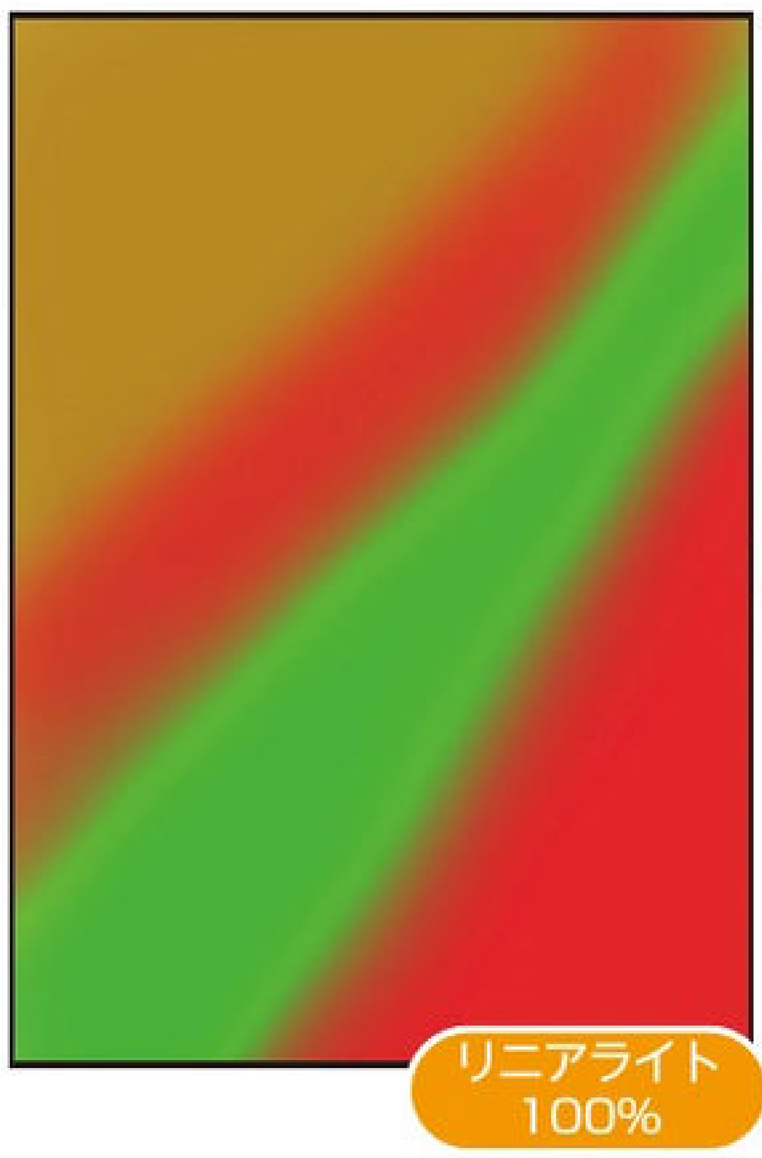




設定レイヤーの色に応じて、コントラストに強弱を付けて合成します。
明るい色を重ねると[焼き込み]を適用して画像を明るくし、暗い色を重ねると[覆い焼き]を適用してコントラストの強い画像にします。
下のレイヤーが白色の場合は効果が反映されません。

リニアライト



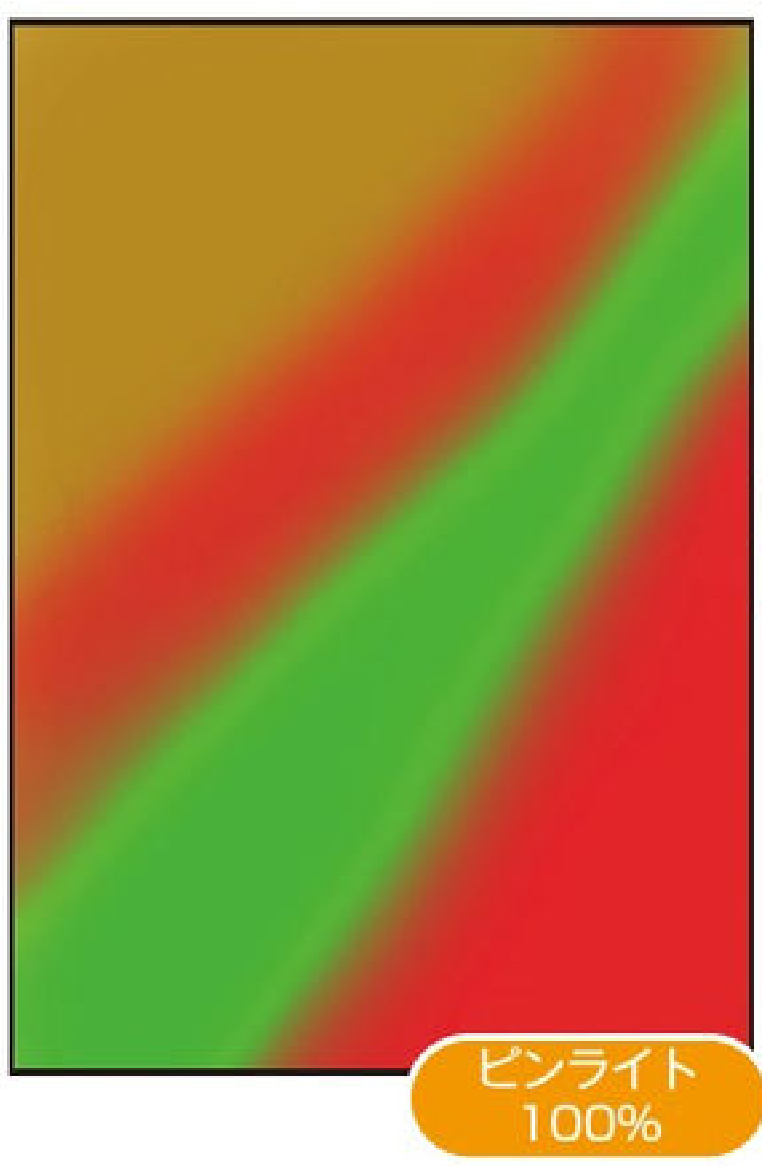




設定レイヤーの色に応じて、明るさを増減して合成します。
設定レイヤーの輝度が高い場合は画像を明るくし、輝度が低い場合は、より暗くします。
下のレイヤーの白色部分にも効果が反映されます。

ピンライト



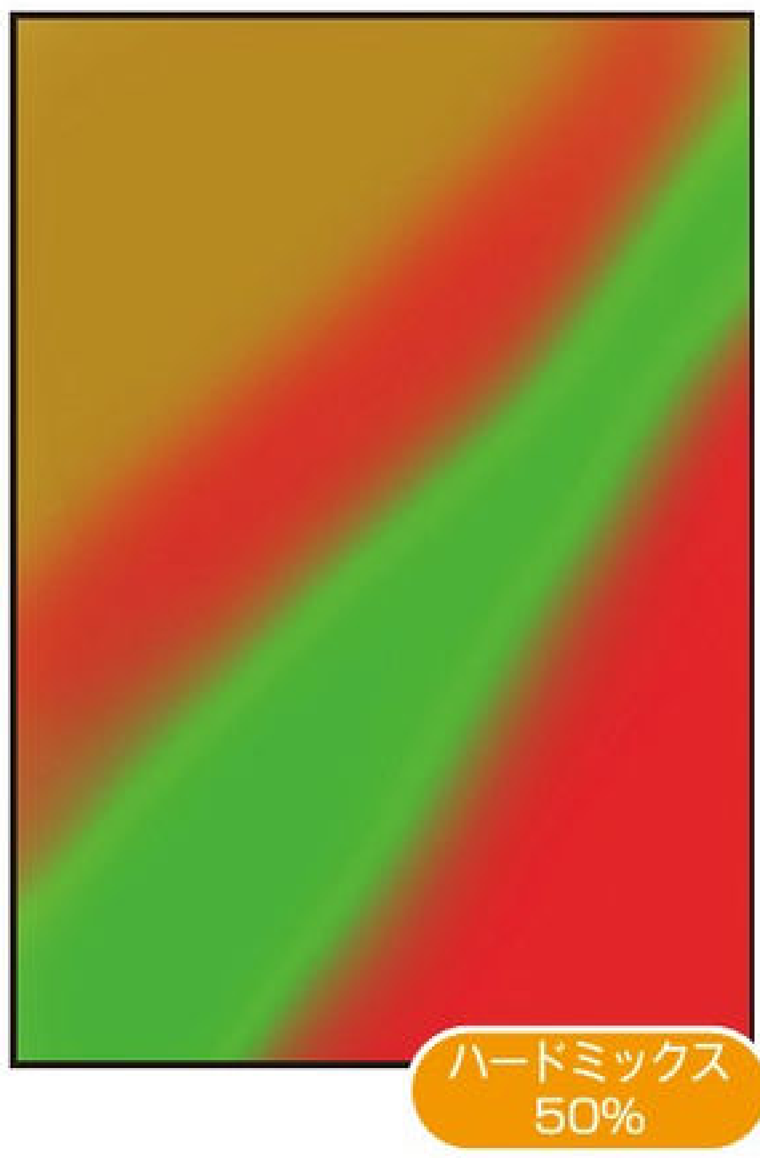


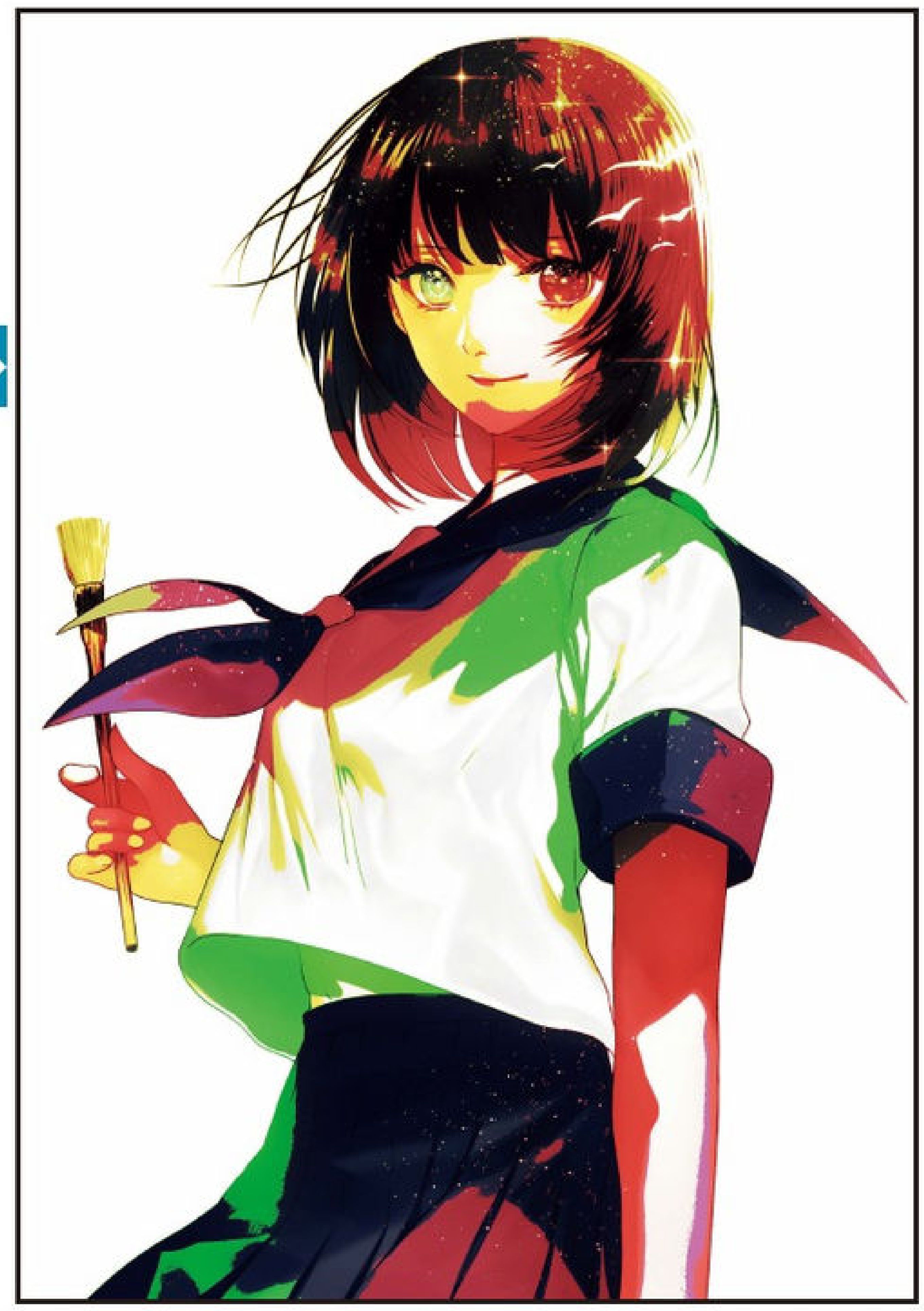


設定レイヤーの色に応じて、画像の色を置換して合成します。
設定レイヤーの輝度が高い場合、下のレイヤーの明度がそれより暗い部分のみ、設定レイヤーの色に置き換えられます。設定レイヤーの輝度が低い場合、下のレイヤーの明度がそれより明るい部分のみ、設定レイヤーの色に置き換えられます。

ハードミックス

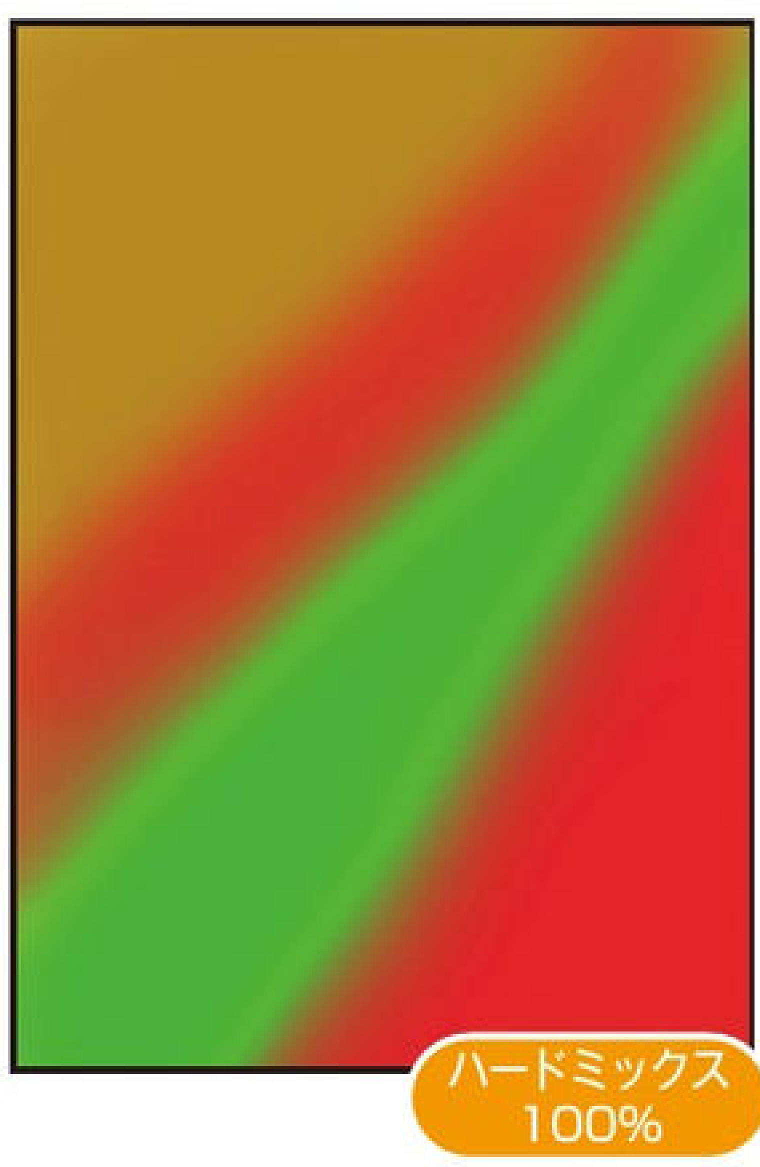


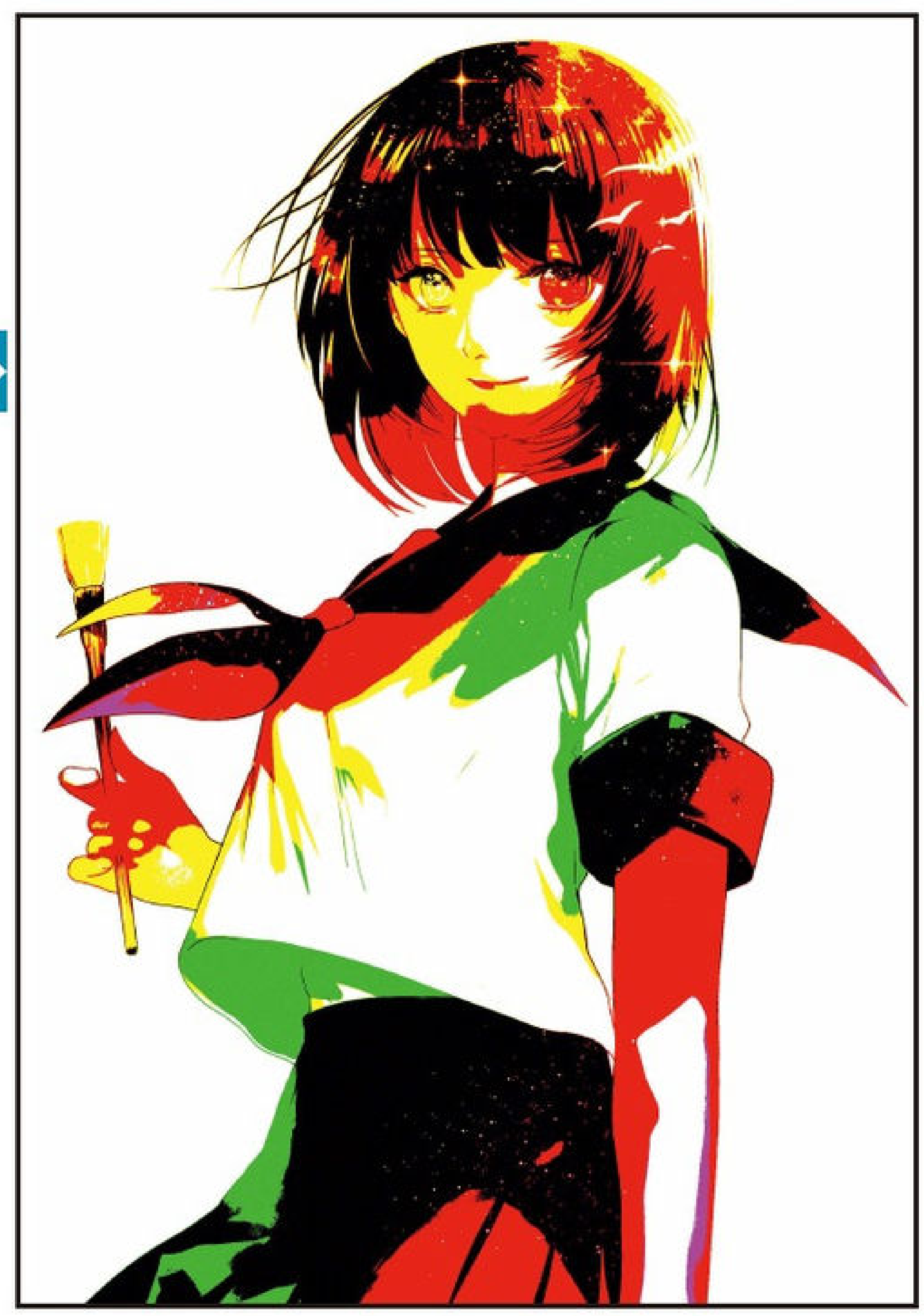




設定レイヤーのRGBの各値を、下のレイヤーのRGBの各値に追加します。
RGBそれぞれの値の合計が255以上になる場合、255に変換します。
値の合計が255に満たない場合は0に変換します。

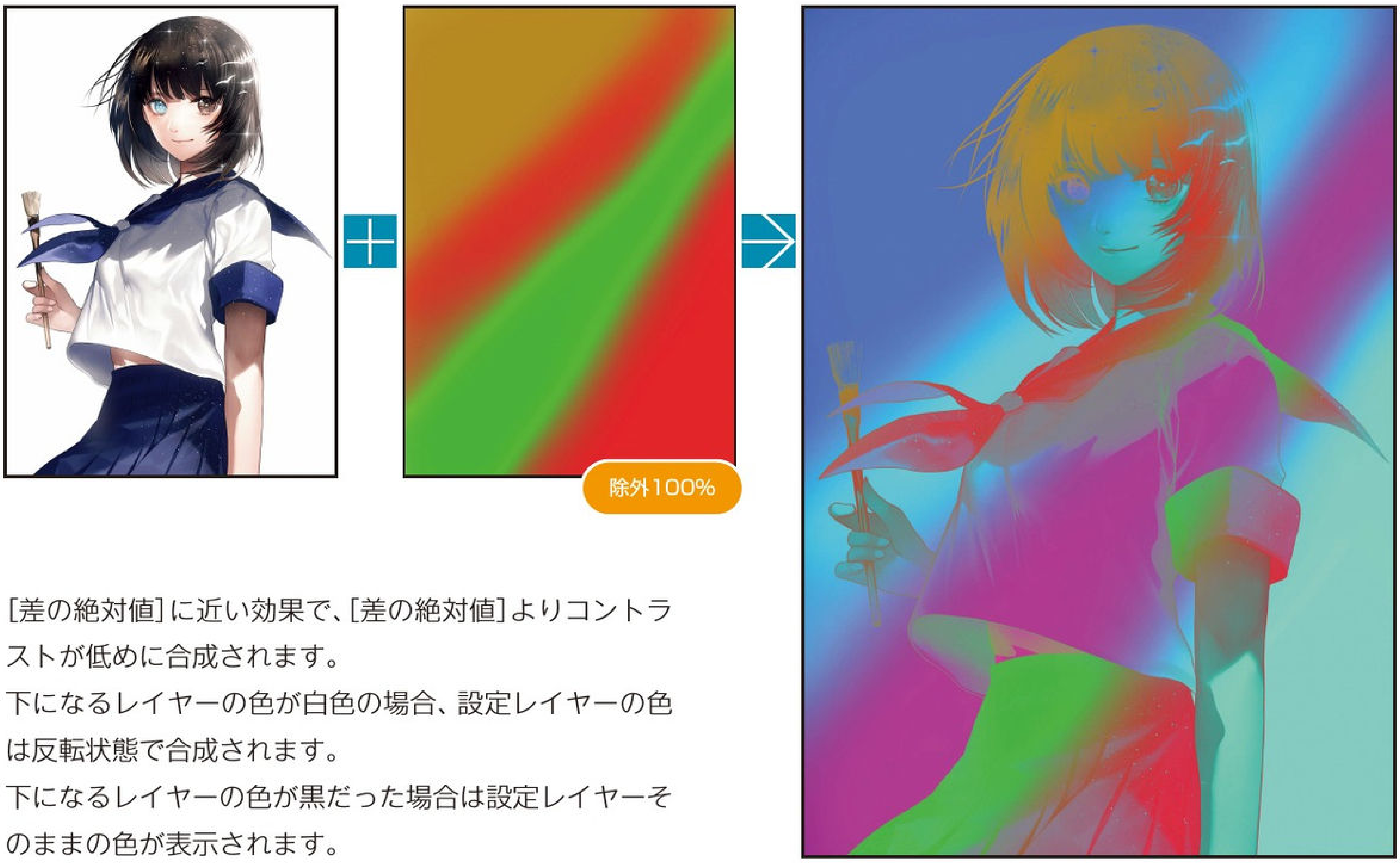






下のレイヤーが白色の場合は効果が反映されません。

除外



[差の絶対値]に近い効果で、[差の絶対値]よりコントラストが低めに合成されます。
下になるレイヤーの色が白色の場合、設定レイヤーの色は反転状態で合成されます。
下になるレイヤーの色が黒だった場合は設定レイヤーそのままの色が表示されます。

カラー比較(暗)



設定レイヤーと下のレイヤーの輝度を比較し、輝度が低い方の色を表示します。

カラー比較(明)



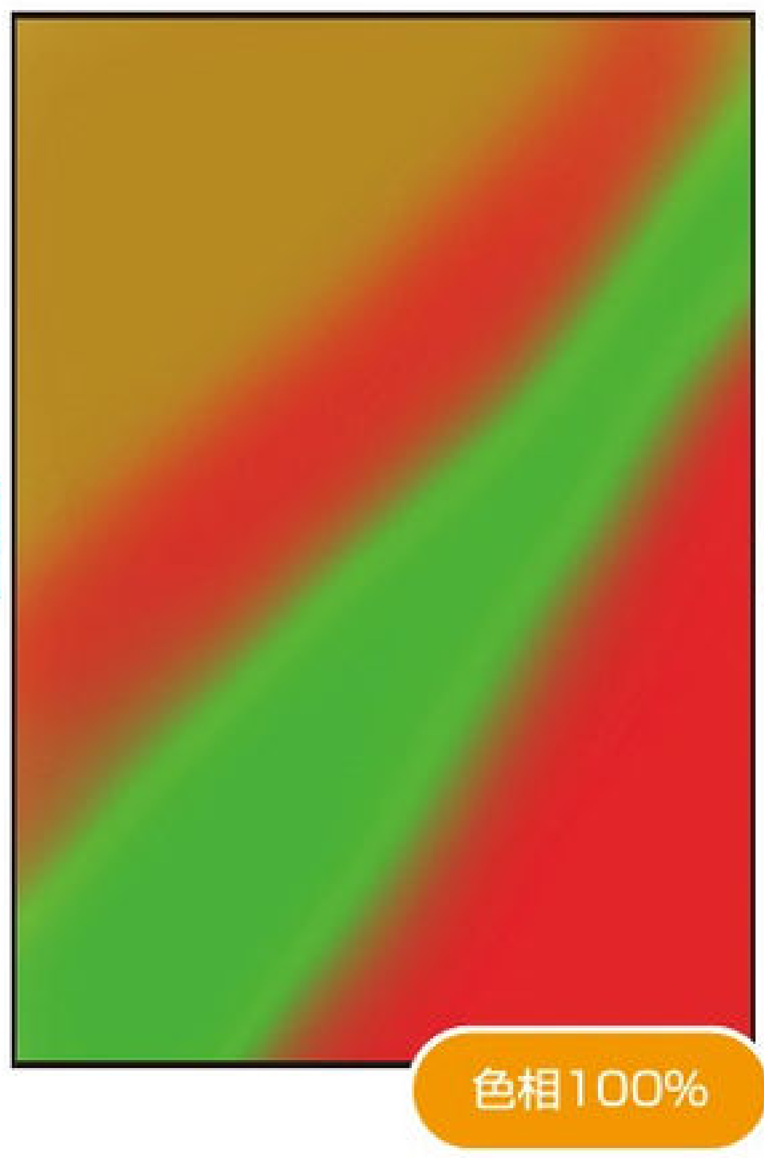
設定レイヤーと下のレイヤーの輝度を比較し、輝度が高い方の色を表示します。
下のレイヤーが白色の場合は効果が反映されません。

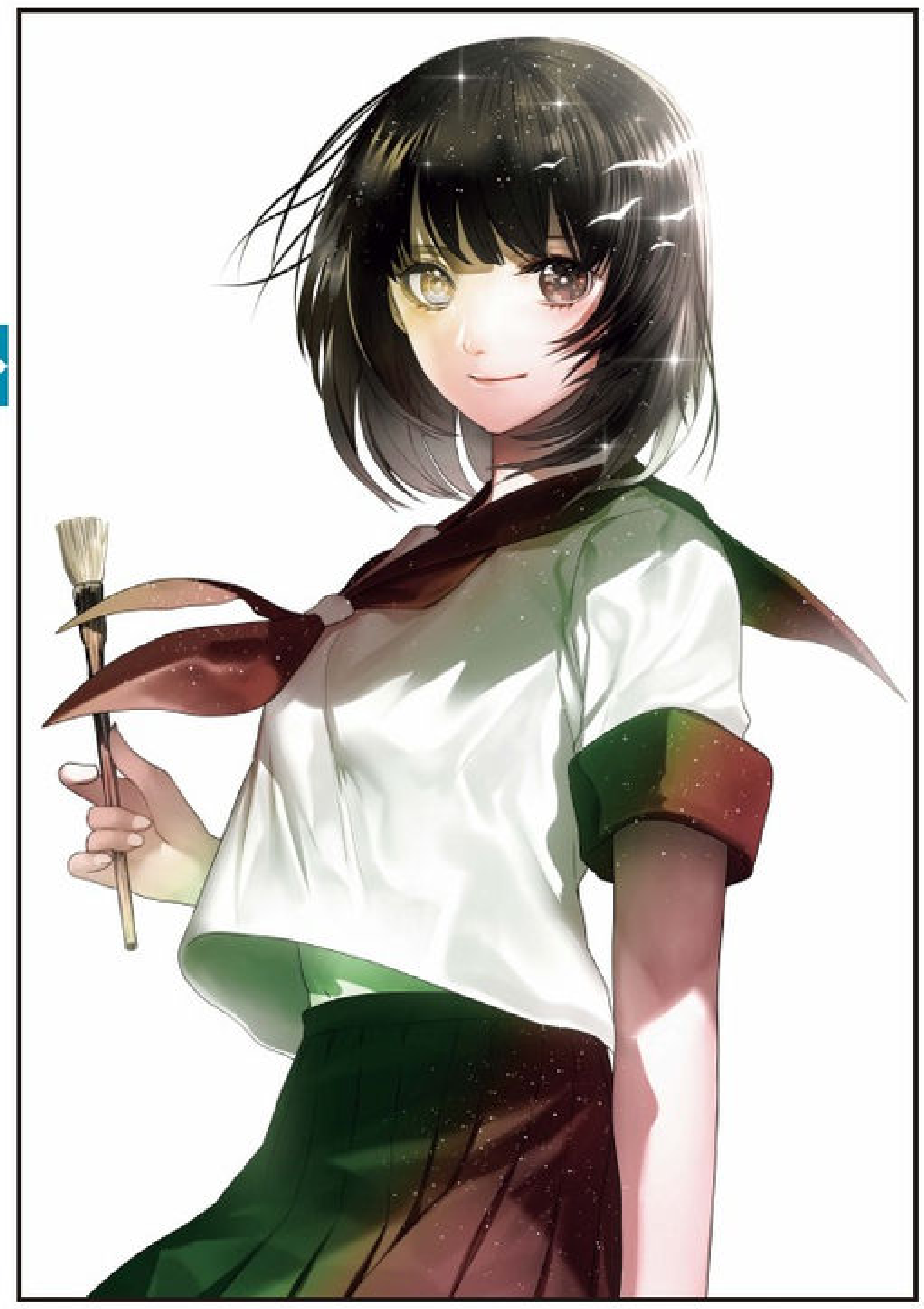
除算



下のレイヤーの各RGB 値を、合成色レイヤーのの各RGB値で割ります。
下のレイヤーが白色の場合は効果が反映されません。

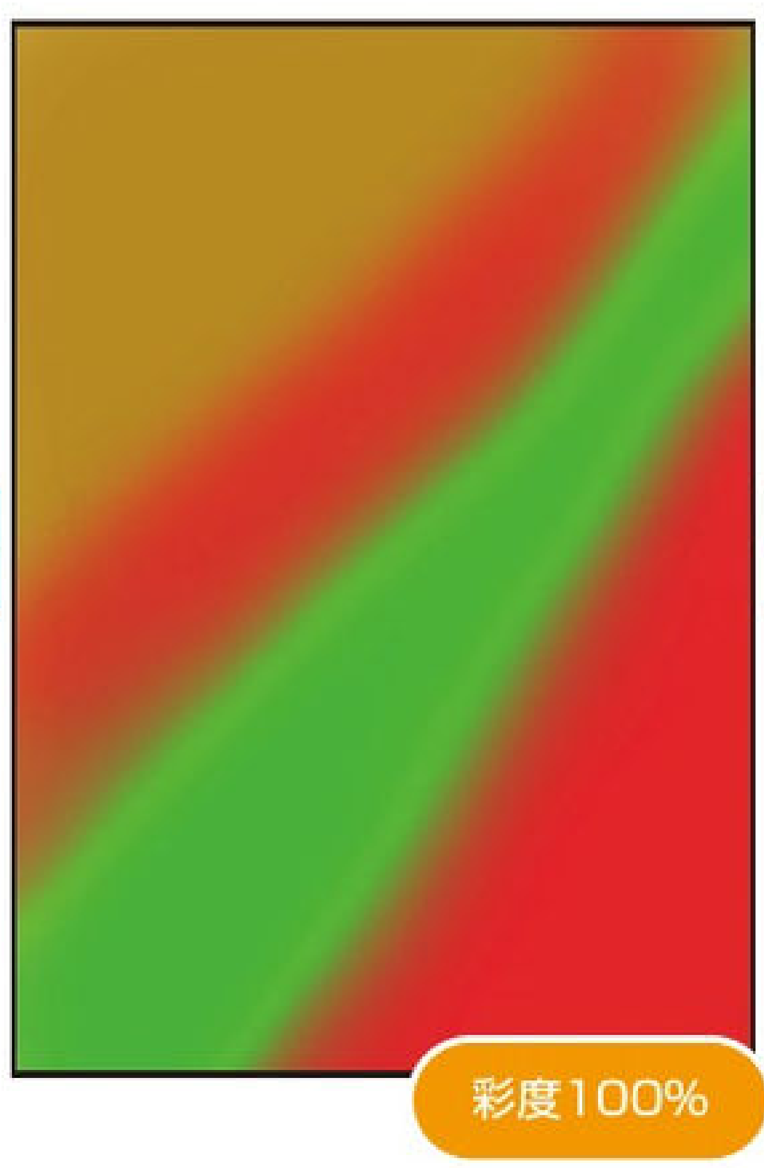
色相

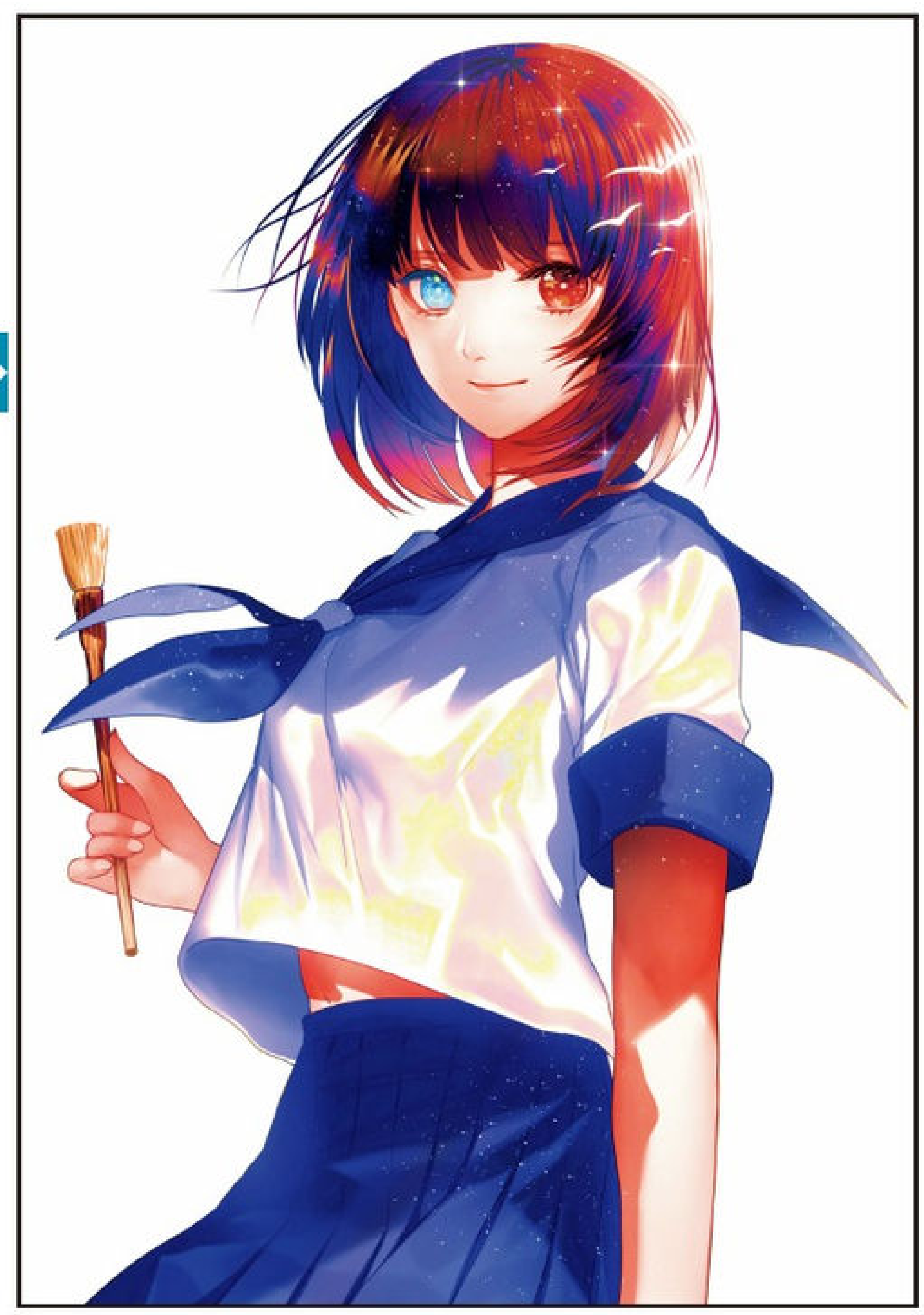





下のレイヤーの輝度と彩度の値を維持したまま、設定レイヤーの色相を適用します。
下のレイヤーが白色の場合は効果が反映されません。

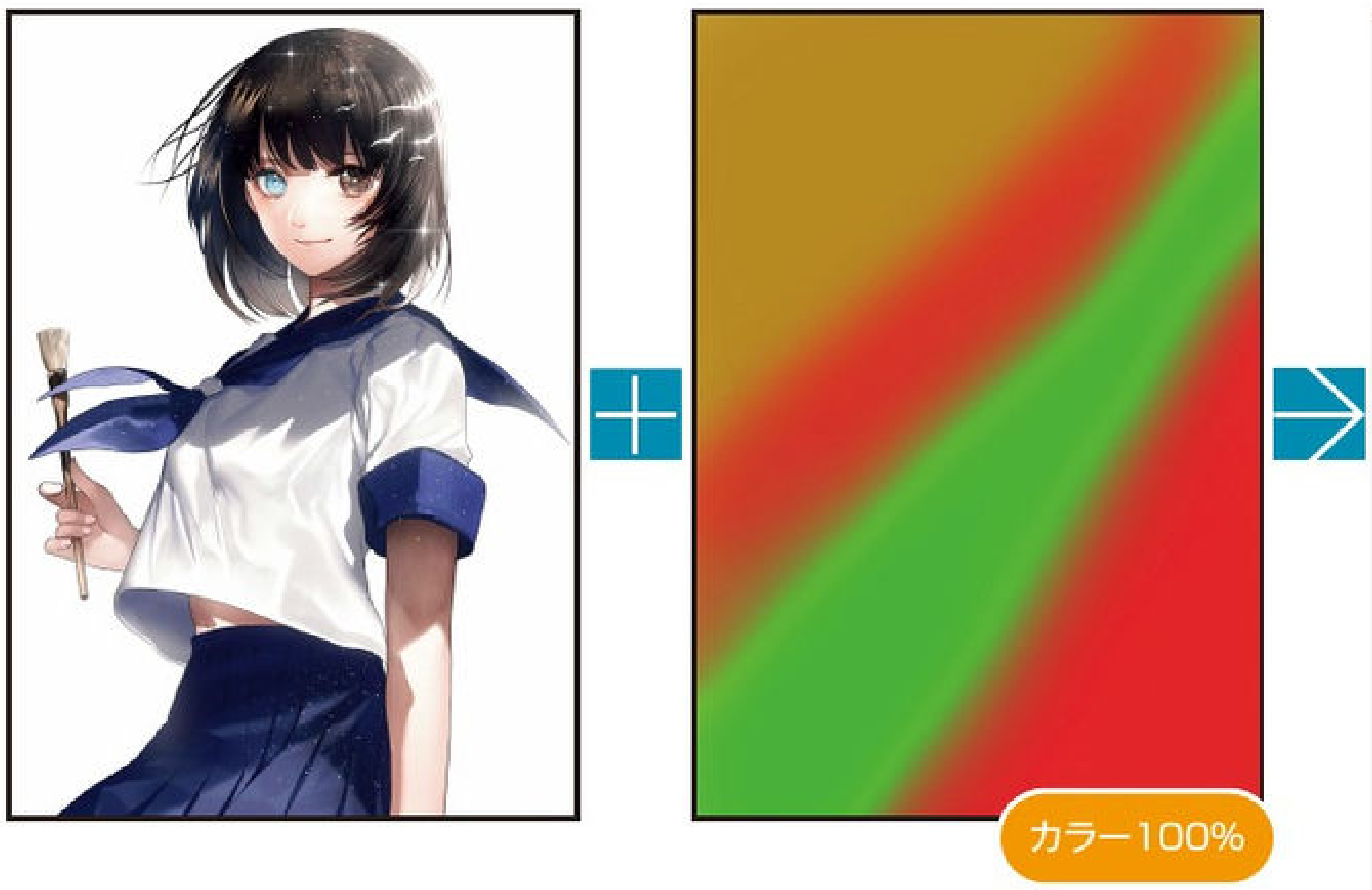
彩度

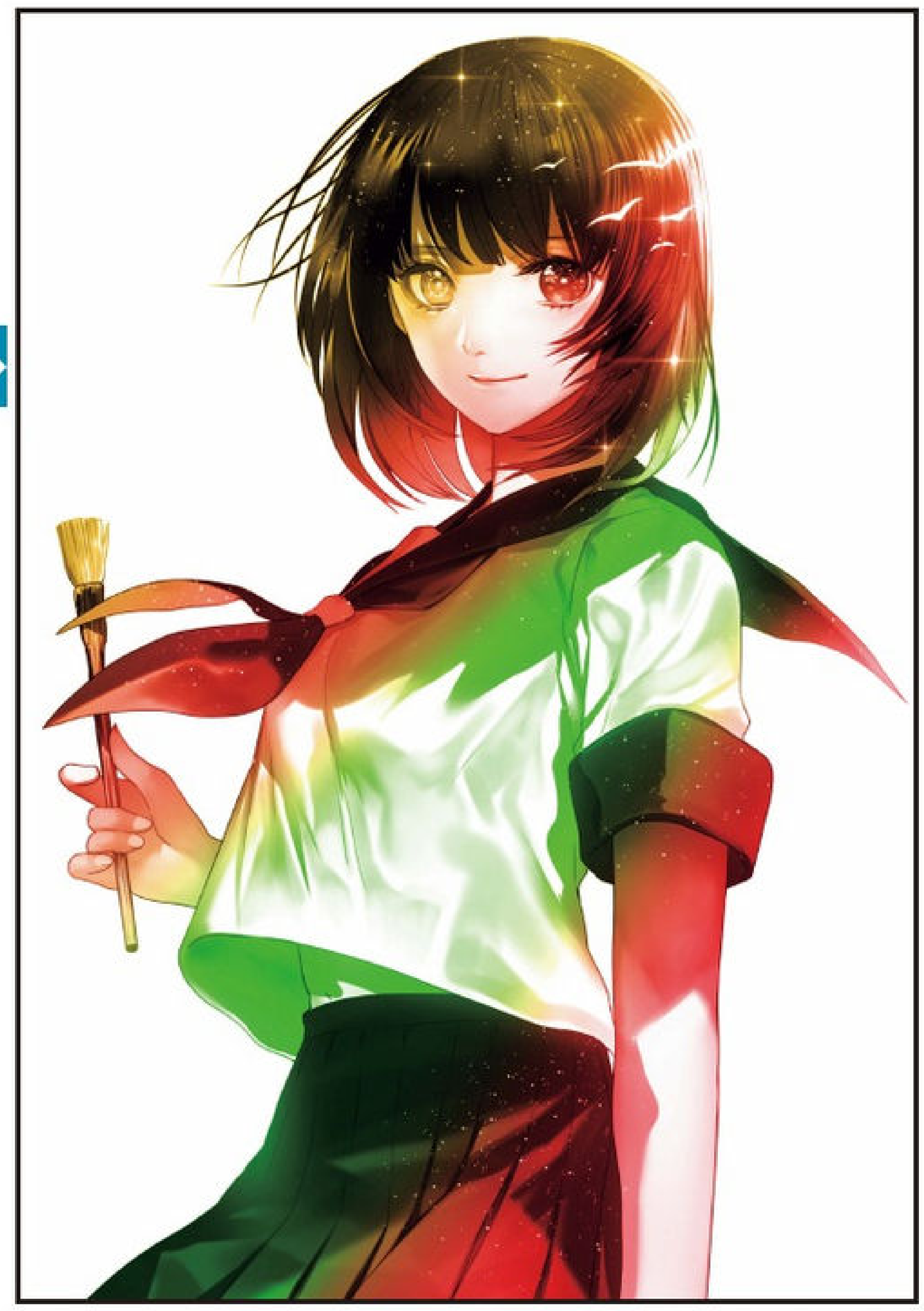





下のレイヤーの輝度と色相の値を維持したまま、設定レイヤーの彩度を適用します。
下のレイヤーが白色の場合は効果が反映されません。

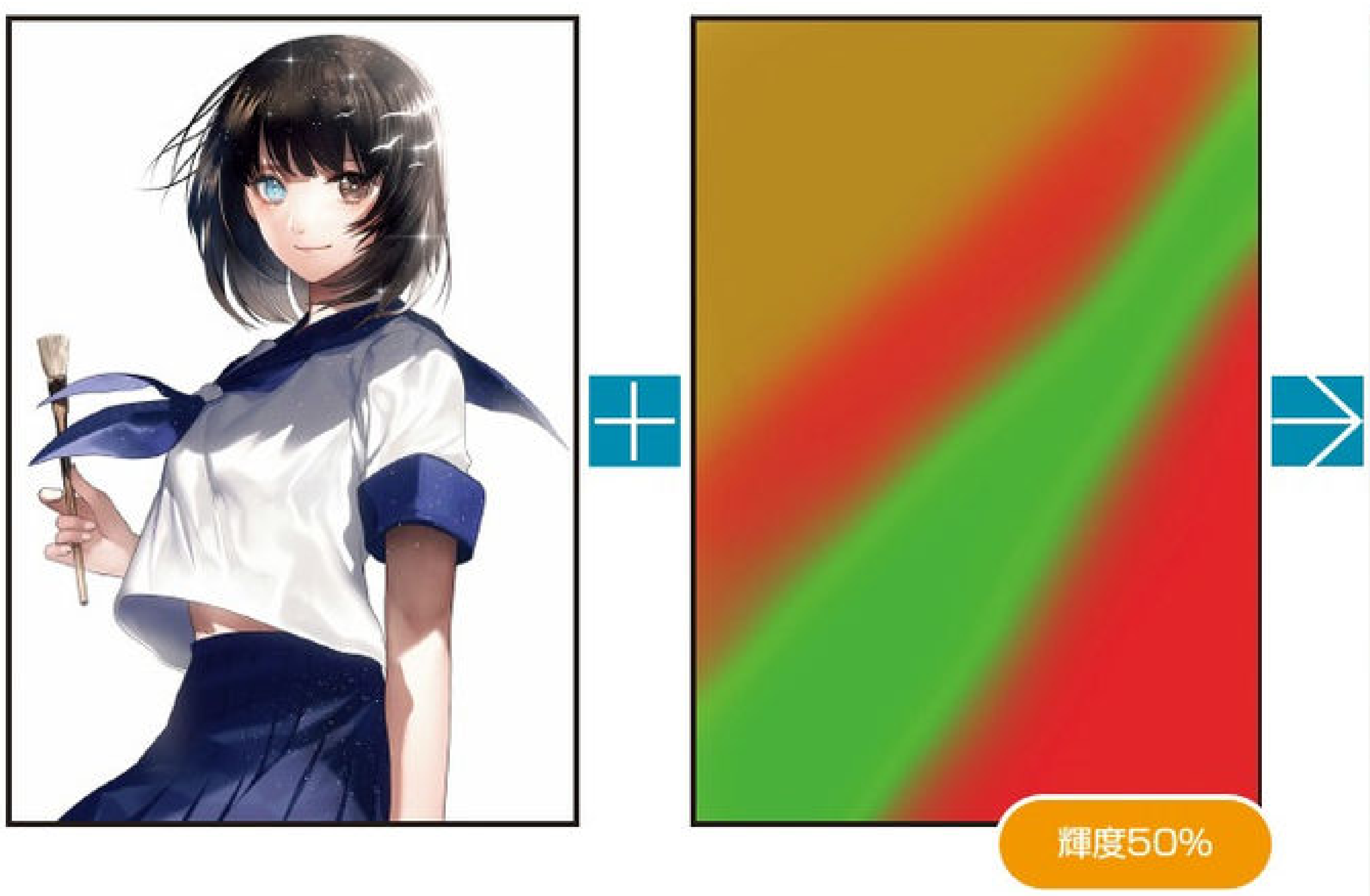
カラー

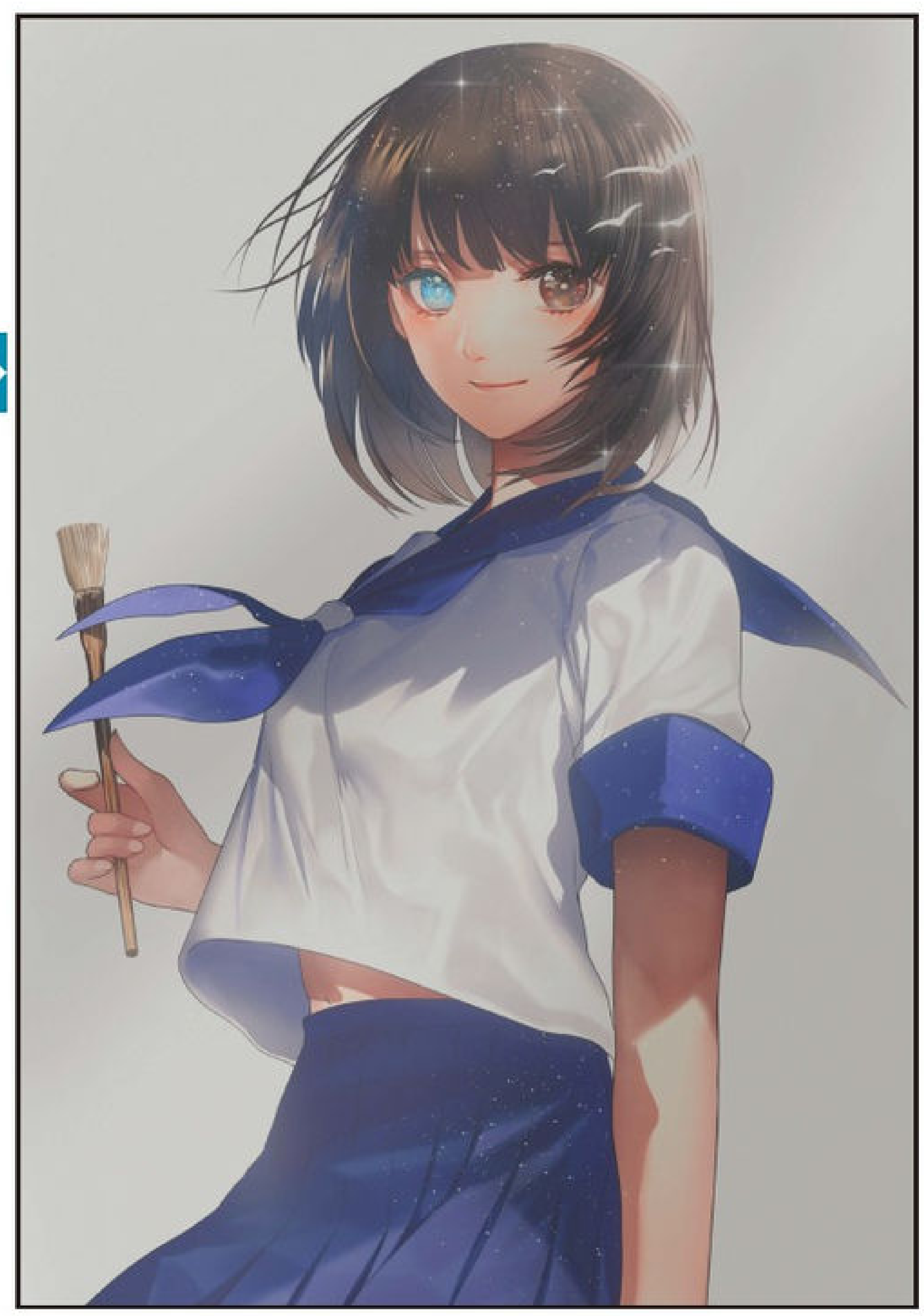




下のレイヤーの輝度の値を維持したまま、設定レイヤーの色相と彩度を適用します。
下のレイヤーが白色の場合は効果が反映されません。

輝度





下のレイヤーの色相と彩度の値を維持したまま、設定レイヤーの輝度のみを適用します。



4章

作例1　大天使長

鎧をまとった大天使長を、
正統派厚塗り風に描いていきます。
試行錯誤をフレキシブルに取り入れた
モノクロ下絵の描き方や、陰影の調整、
質感の出し方などを紹介します。

1 モノクロ下絵を描く

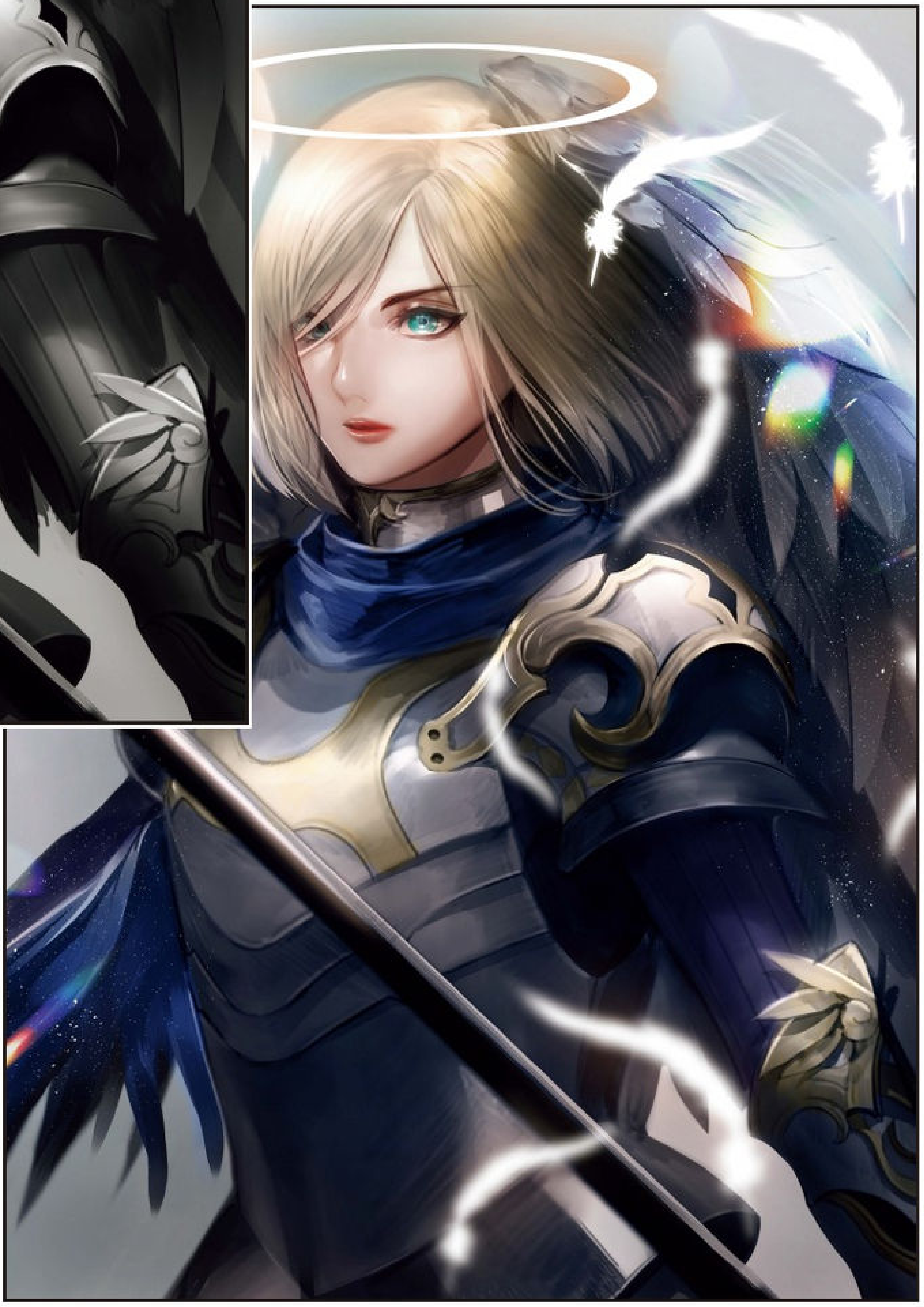
最初の作例では、グリザイユ画法が得意とする「厚塗り」イラストの作成プロセスを、順に紹介していきます。

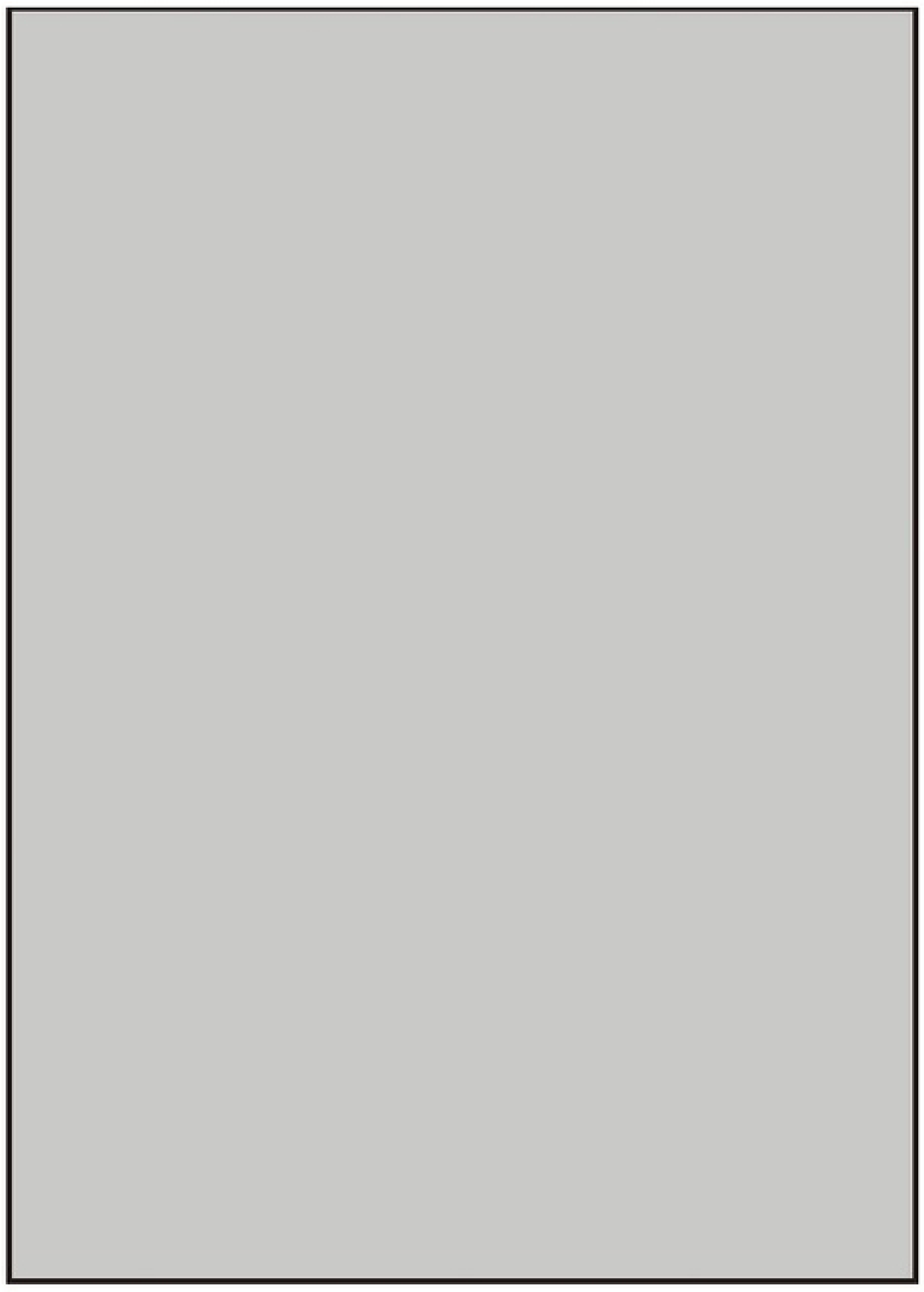
モノクロ下絵はグリザイユ画法の要ですが、描き損じや失敗を恐れず、アドリブを生かしてどんどん塗り重ねていきましょう。

線画をクリンナップする必要はないので気軽に修正や描き直しが行えます。

深刻にとらえすぎず、鉛筆クロッキーに落書きの楽しさが加わったものとして楽しみながら描き始めていきましょう。



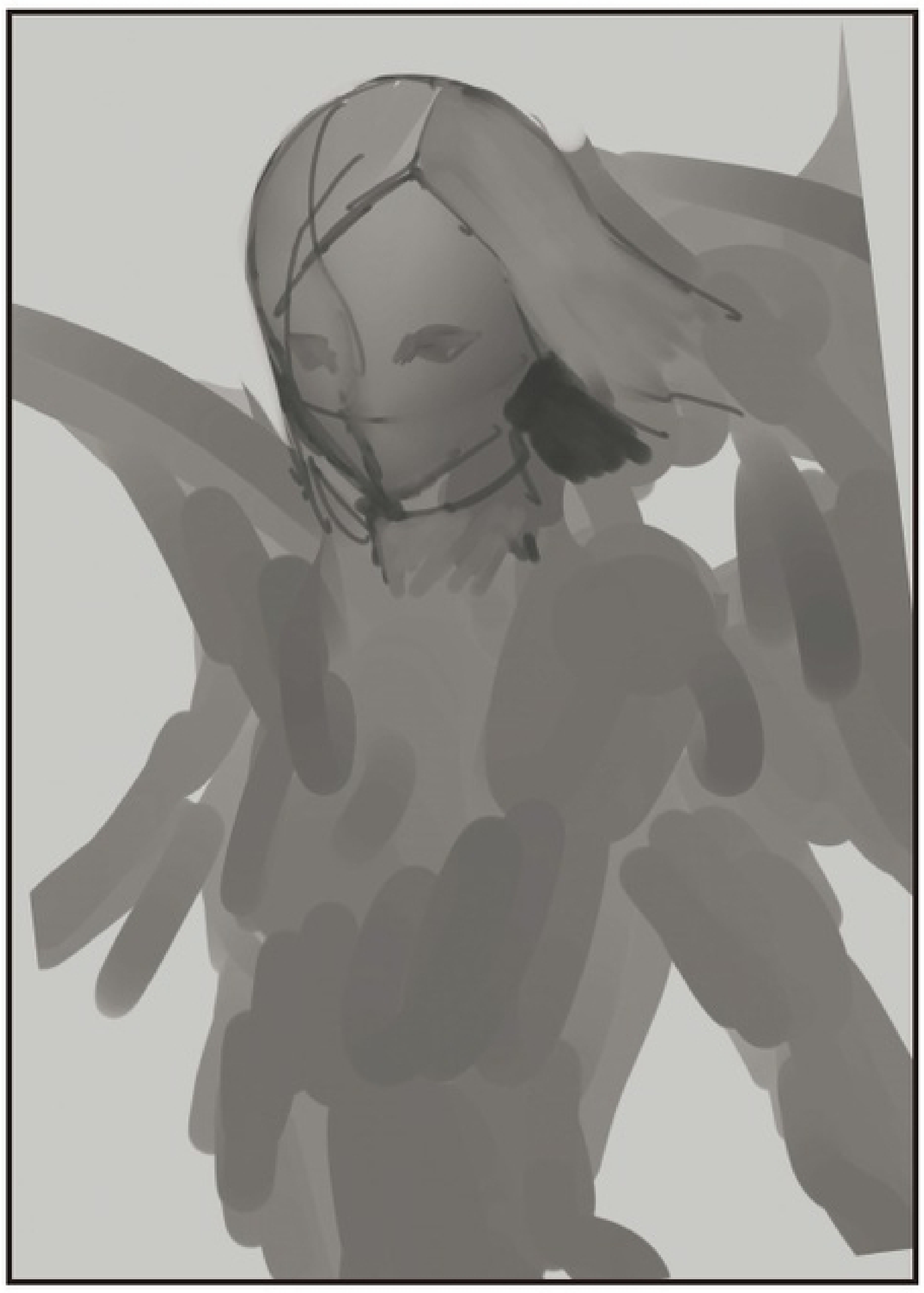




最初に塗り漏れ防止のためにキャンバスを薄めのグレーで塗りつぶします。
今回はアイデアスケッチすら起こさず、ぶっつけ本番で心の赴くまま塗り重ねていくことにします。



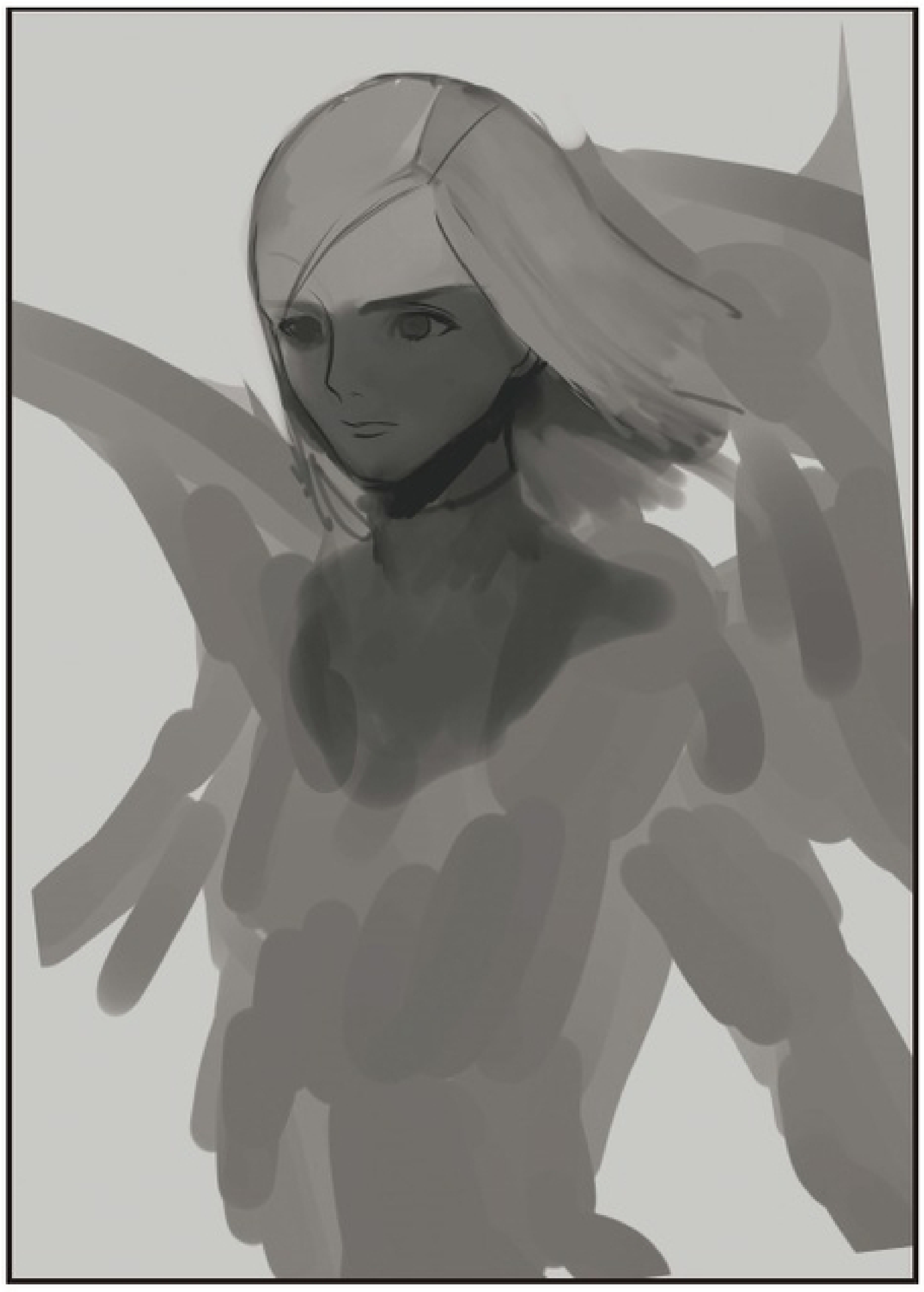
ごく大まかなシルエットを描いていきます。
筆が走って偶然､「羽が生えている」ように見えたので、そのまま生かして描き進めます。



こんなふうに行き当たりばったりに描き始めても、最終的になんとかなってしまうのもグリザイユならではないでしょうか。



この段階では、[透明色]を消しゴム代わりに使うこともなく、描き損じたらどんどん上に塗り重ねていきます。表情や目線も、とりあえず描いてみてから修正を入れていきます。





なんとなく女性のつもりで描き始めたのですが、いつの間にか男性っぽい顔立ちに……。

とりあえず立体感を把握するために影を落としてみます。

頭部の光の当たる部分に薄い色を重ね、その流れで髪の毛を描き足していきます。





うつむき加減なのが気になったので、[投げなわ選択]で顔を選択、[変形]で少しだけ回転させて目線を上げます。

そろそろ「鎧を着た大天使」のイメージが固まってきました。

「着せていく」イメージで鎧のフォルムを重ねていきます。





覆いかぶさるように右の羽のシルエットを描き足します。

髪型を決めて、羽の影を落とします。

羽のボリューム感を考えながら逆光で浮かび上がる羽毛を描き足します。

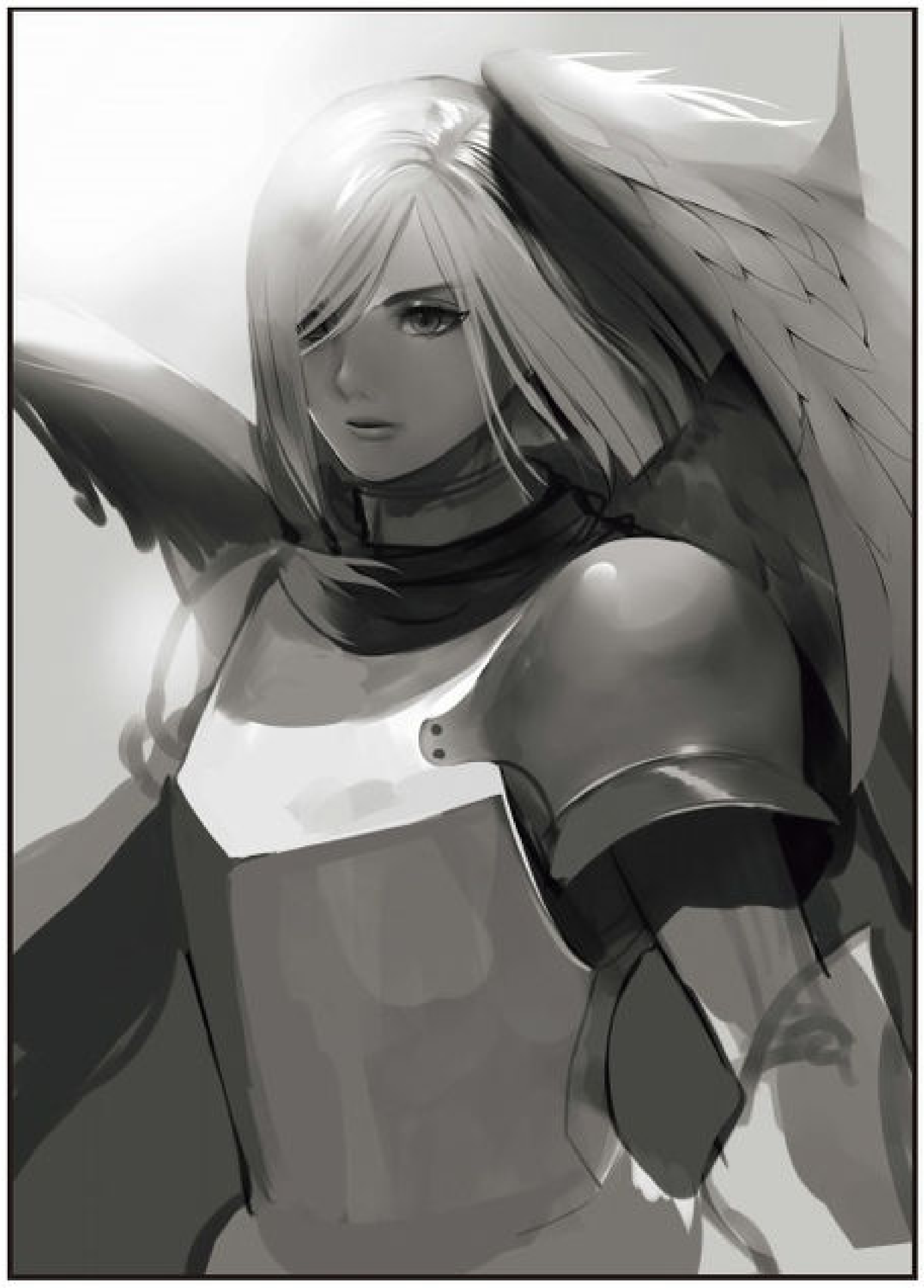




光の方向を考え、肩アーマーやマフラーを塗り足していきます。

左奥の羽のフォルム、鎧部分など細かいディテールに着手しはじめます。





光源を明確にするために左上の空間に薄く白を重ねます。

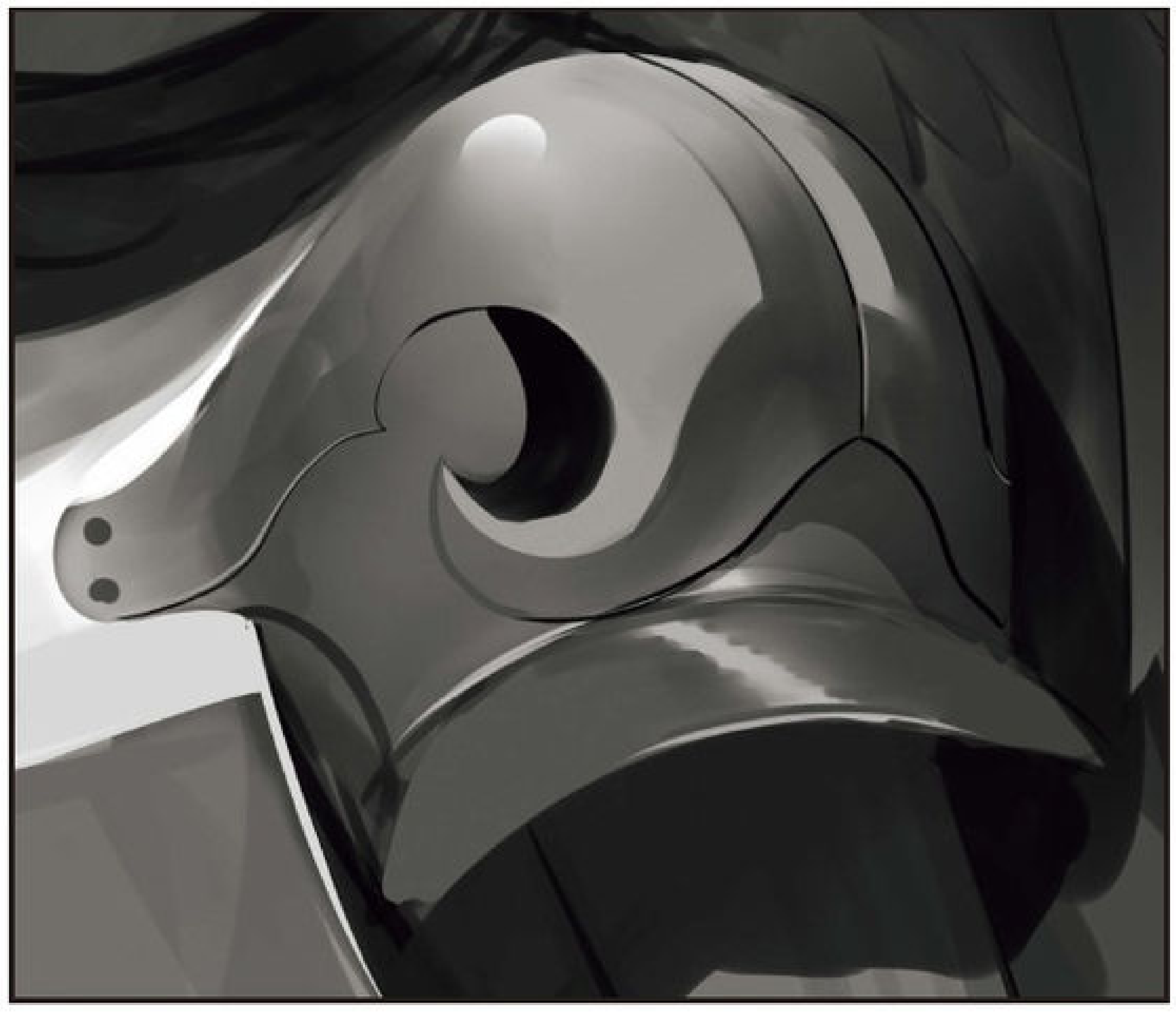
鎧のフォルムや羽のフォルムを決めていきます。





羽の輪郭を描き足し、

羽の1枚1枚に照り返しのハイライトを付けていきます。





肩アーマーの形状には少し悩みました。

肩のベースを描いた後、ディテール部分を別レイヤーにして、「あーでもないこーでもない」と何度も描き直しています。

時間のないときは別ですが、こうして試行錯誤を重ねて描き替えていくのもグリザイユの醍醐味なので、楽しみながらやっています。



胴体部分の面取り。面ごとに大まかに色分けしていきます。



面の境界線のエッジが立っていればシャープに、滑らかな面はグラデーションさせて塗り分けます。



反射や照り返し、影の付き方を考えながら塗っていきます。

慣れないうちは写真などを参考に塗っていくといいでしょう。



パーツの合わせ目など、金属がどのように加工されているか考えながらディテールを付けていきます。

鎧のフチの厚みなどがおざなりに描かれていると、安っぽいコスプレになってしまいます。





肩アーマーにディテールを追加していきます。

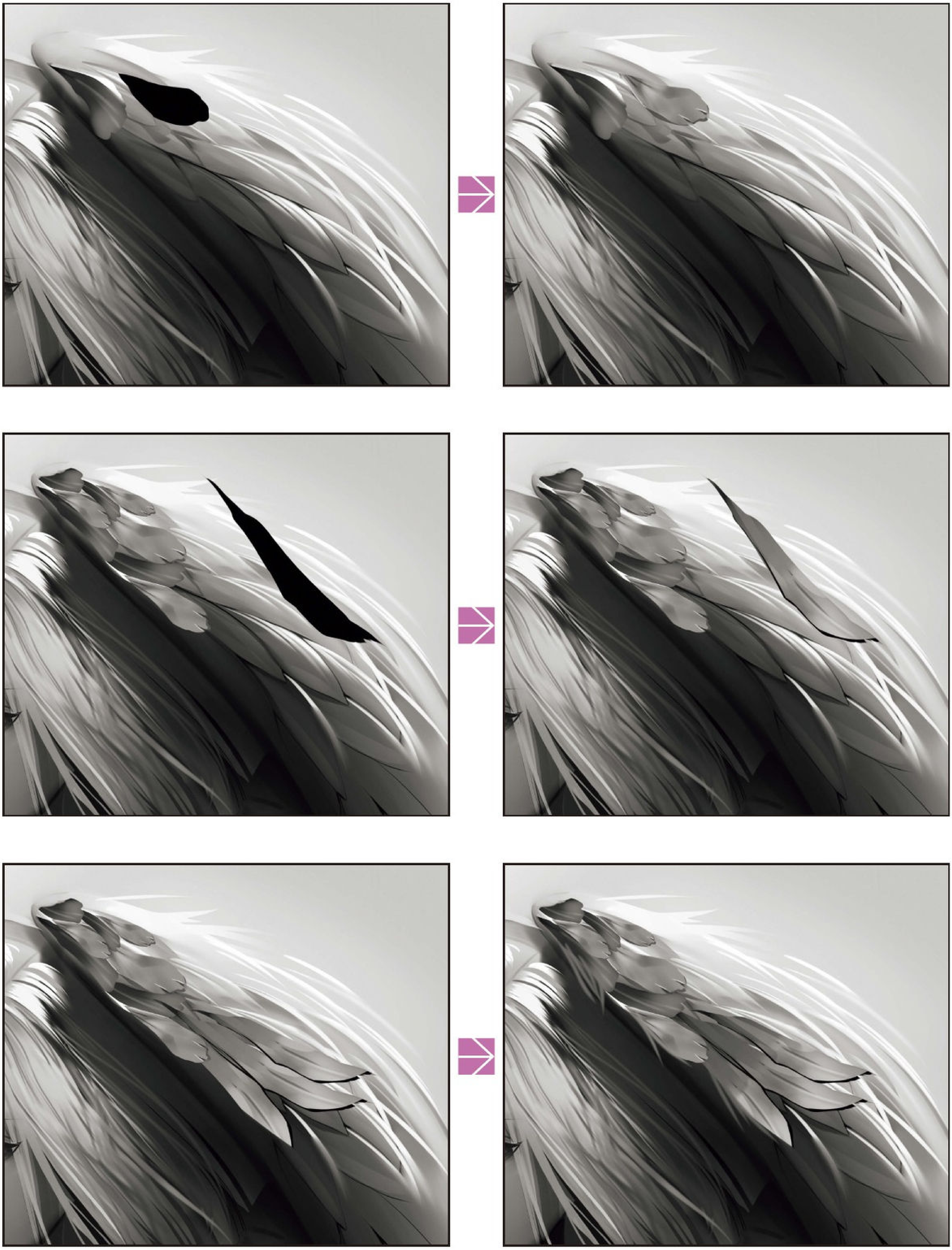
レリーフ状のディテールを施します。





手甲部分にも装飾を施します。
今回は構図的に、片方しか手甲が見えないので、左右でディテールの対称性をとる必要はありません。

対称性などのつじつまを考えなくていいので、思う存分にディテールを付けていきます。



別レイヤーに数パターンの羽を描き起こし、複製を配置していきます。

まずは黒1色でシルエットを描き、その上から薄い色を重ねてディテールを付けていきます。

複製を配置してから個々に変形や修正を加え、影を描き加えてコピー感をなくします。



胴体のディテールを付けていきます。



スリットを描き入れ、金属の光沢感を加えていきます。



順調に描き進めていましたが、なんだかしっくりきません。直線で構成された胴体に違和感が……。



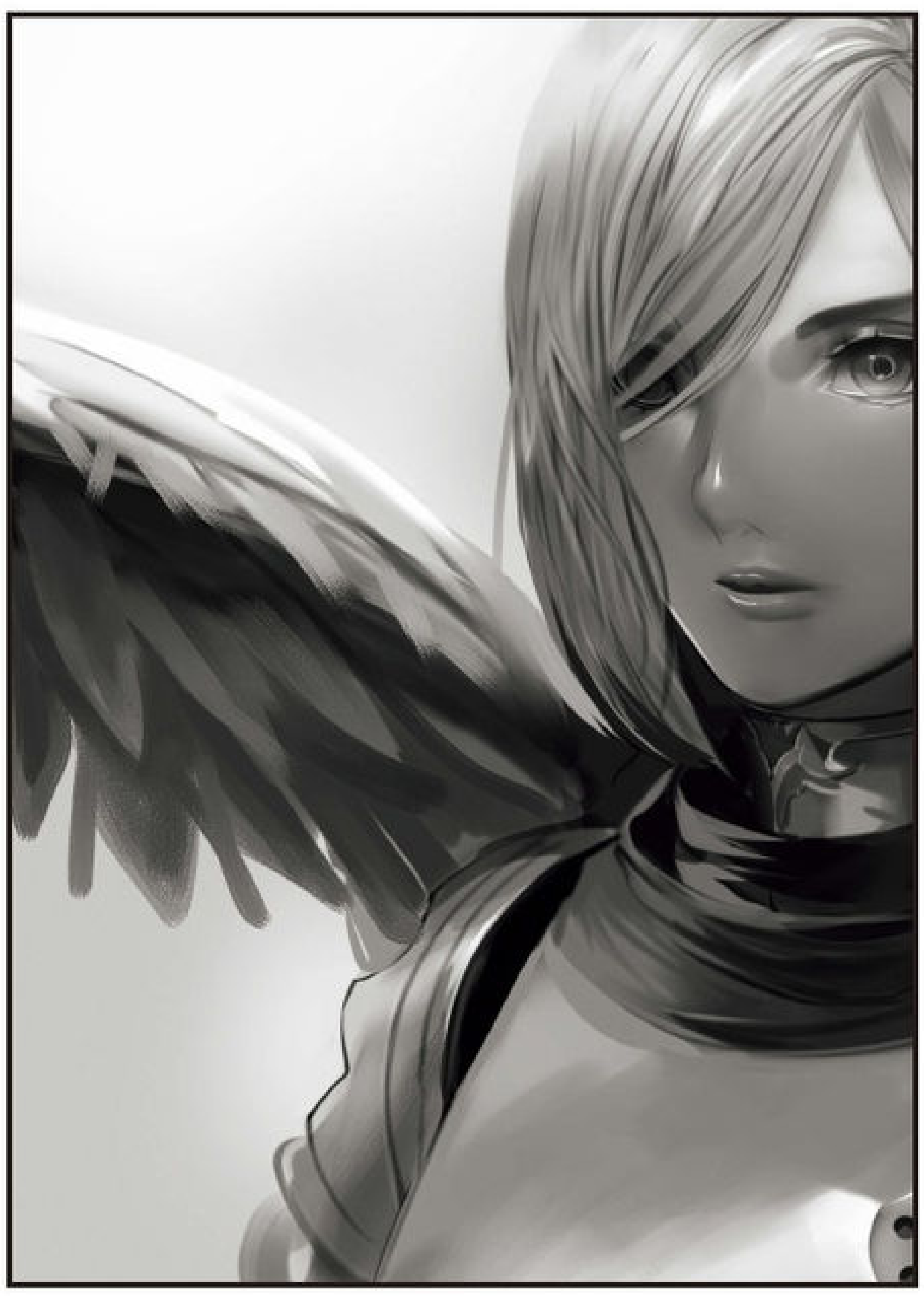
少しでも迷ったら躊躇せず描き直します。
アールを生かした胸部デザインに変更です。



単色の鎧だと面白くないので、パーツごとに塗り分けていきます。



パーツごとに濃度を変えた影色を落とし、色合いや材質感の違いを付けます。

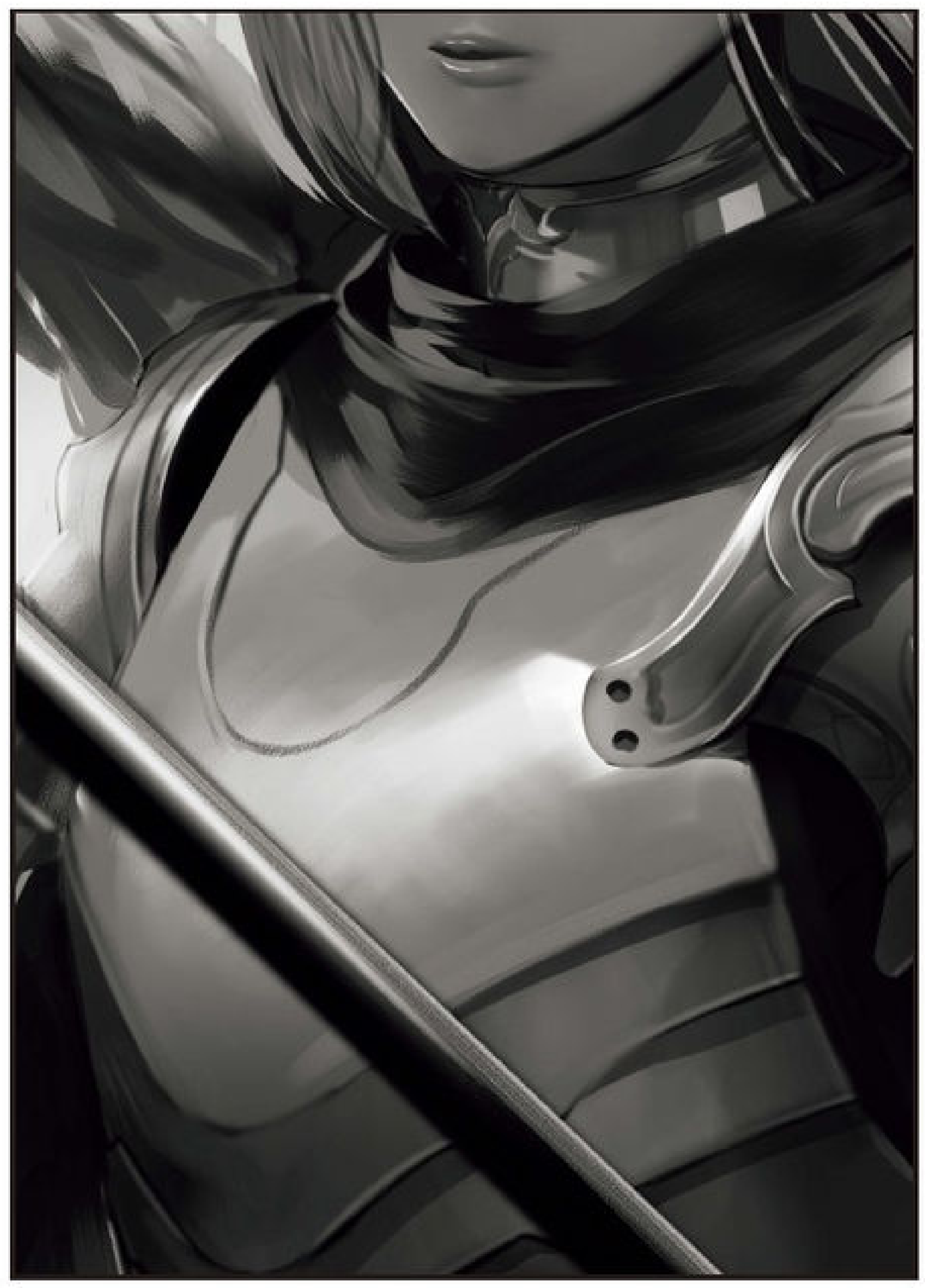


右羽に羽を盛ります。



天使長の持つ武器の柄を追加します。





鎧胸部の形状変更に合わせて胸元のマフラーも描き替えます。

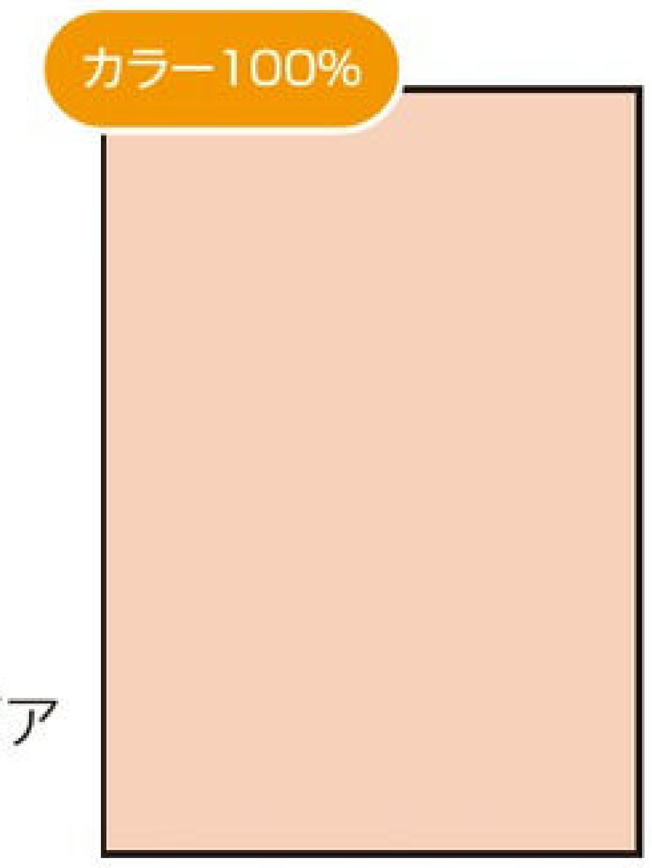
さらに、胸部パーツにディテールを追加して肩アーマーとデザイン的なつながりを強調します。

ハイライトや影を描き重ね、全体的なメリハリを調整してモノクロ下絵の完成です。



彩色に移る前に、陰影が適正になっているか、合成モード[カラー]で色を重ねてチェックします。



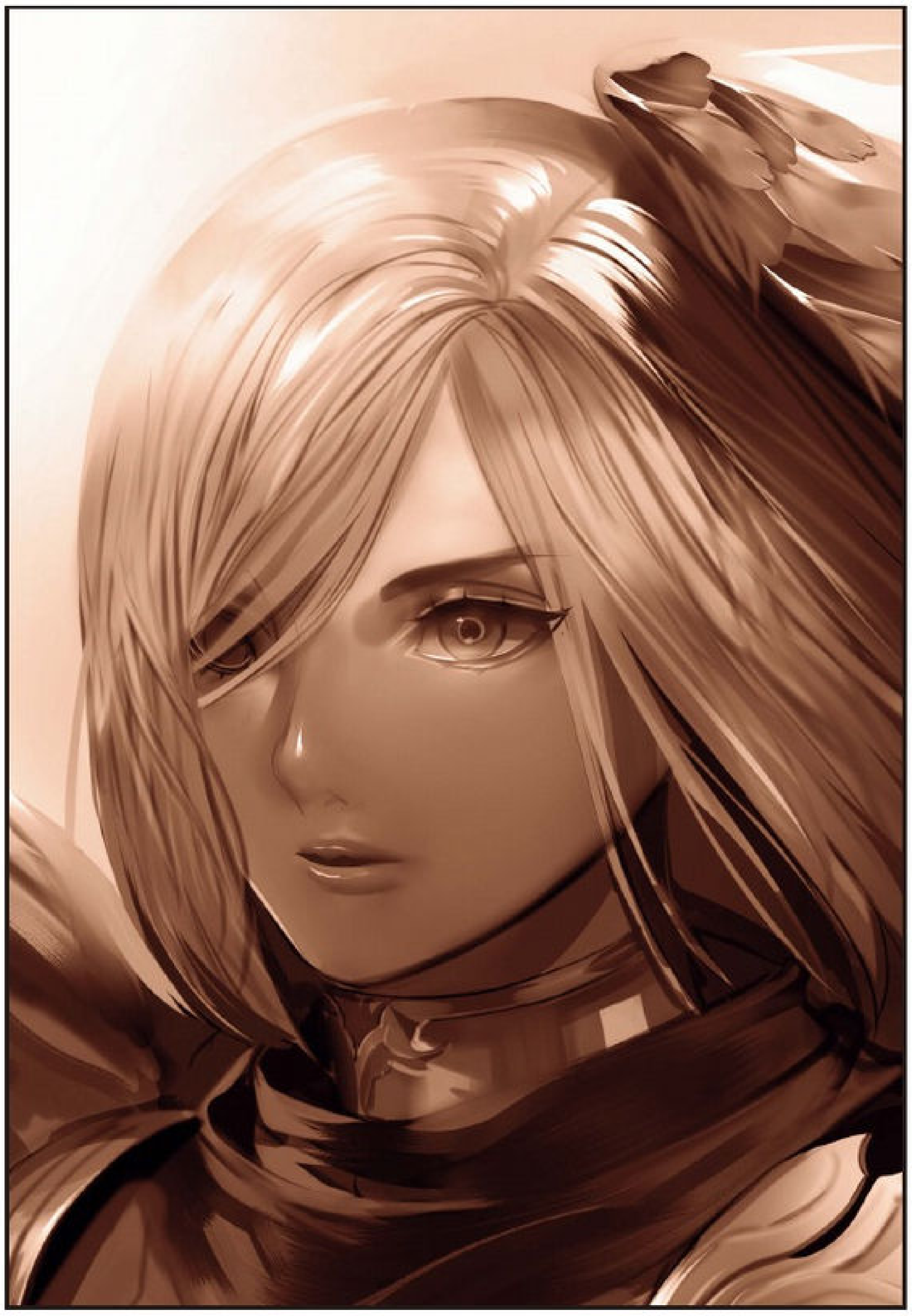


チェック用には図のようなセピア調の色を使用しています。



グレースケールだけで描いていると、感覚がマヒしてしまうことがあります。

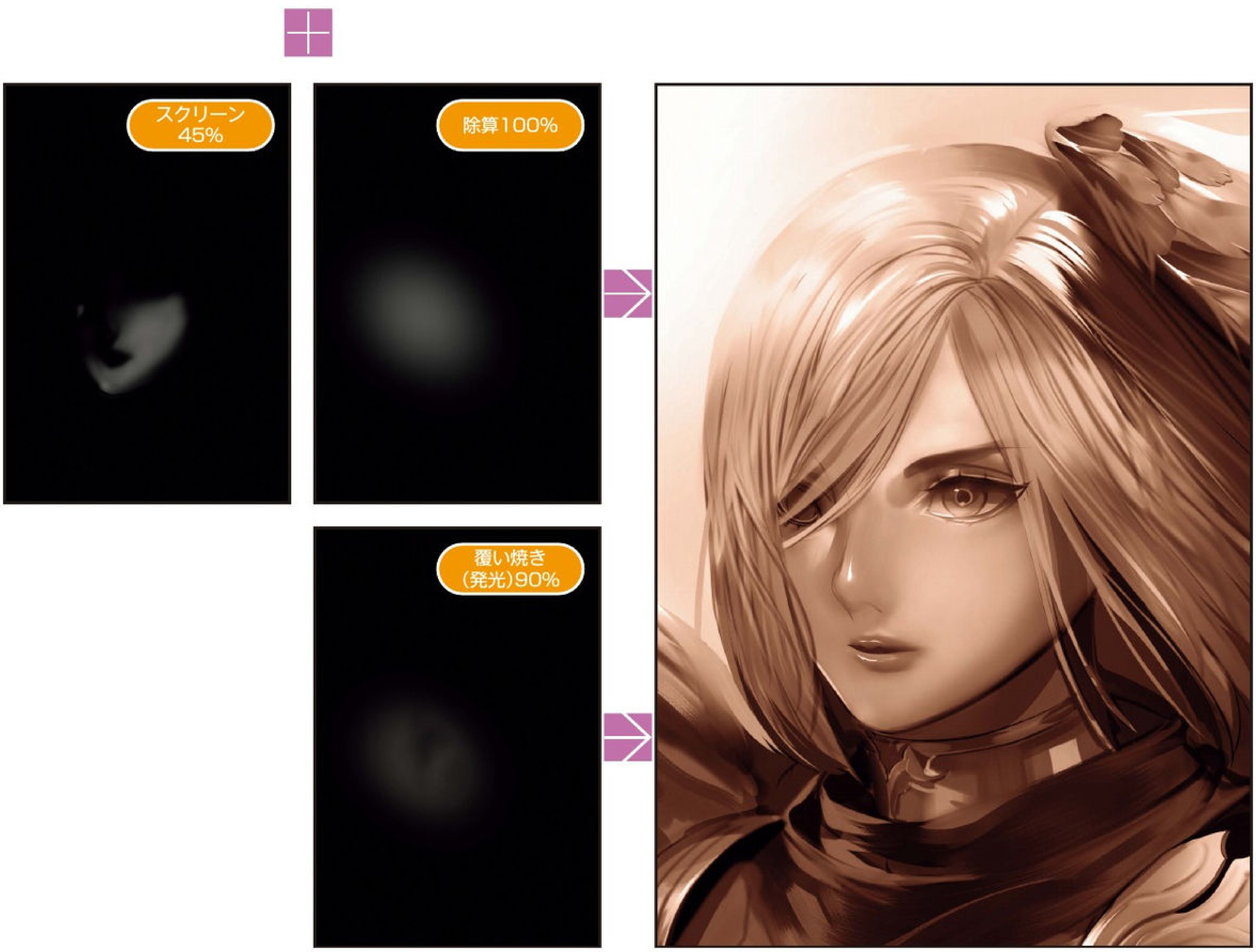
大まかな色を付けてチェックするとおかしなところを見付けやすいです。



　チェックした結果、頬から顎にかけて顔に落ちた影が強すぎて立体感に乏しく、色がくすみやすそうなことに気付きました。

　グリザイユには、肌のような薄めの色や彩度の高い色はただでさえくすんだ色になりやすい問題があります。[オーバーレイ]などの彩度をUPする効果のある合成レイヤーを重ねることで色のくすみを解消することはできますが、モノクロ下絵の段階で適正な陰影であることに越したことはありません。

　そこで、下の図のように、[スクリーン][除算][覆い焼き（発光）]の3種の合成モードの補正レイヤーを重ねて補正をかけました。





こんどこそモノクロ下絵の完成です。

2 彩色

下絵レイヤーをすべて結合し、1枚にまとめたらいよいよ彩色です。

色ごとにはっきりと境界線を設けてしまうと厚塗り感が薄まってしまうので、あえて［クリッピング］などのマスクの類は使わず、ひたすらフリーハンドで色を塗り重ねていきます。

グリザイユは色替えが楽なので、バリエーションを作ってみたり、試行錯誤を楽しみながら塗っていきます。







モノクロ下絵はレイヤーをすべて結合し、1枚にまとめてあります。



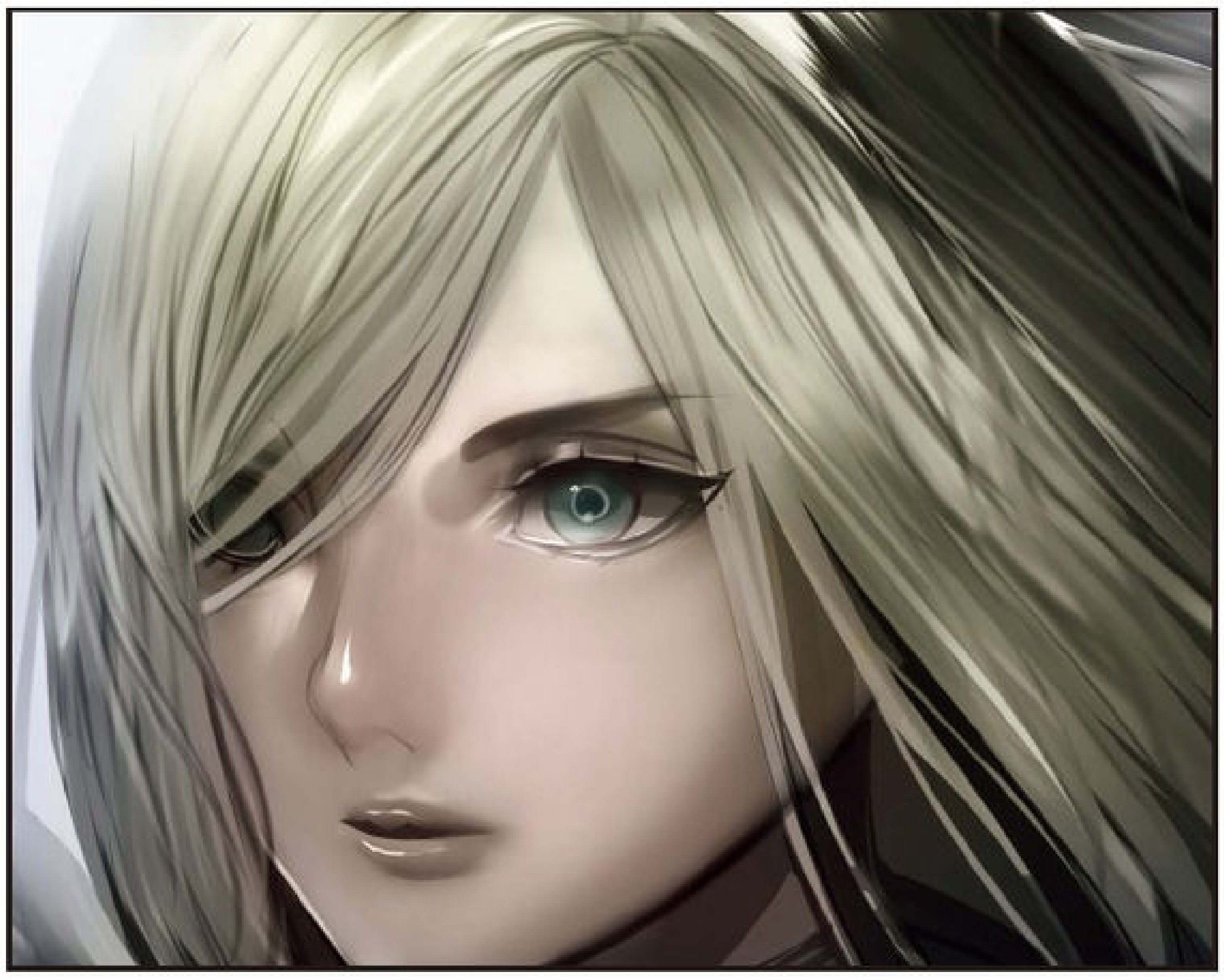
最初に髪色を合成モード[カラー]で付けていきます。色の境界線をはみ出しても目立たちにくいように、ブラシ濃度は60%くらいの低めで塗っています。



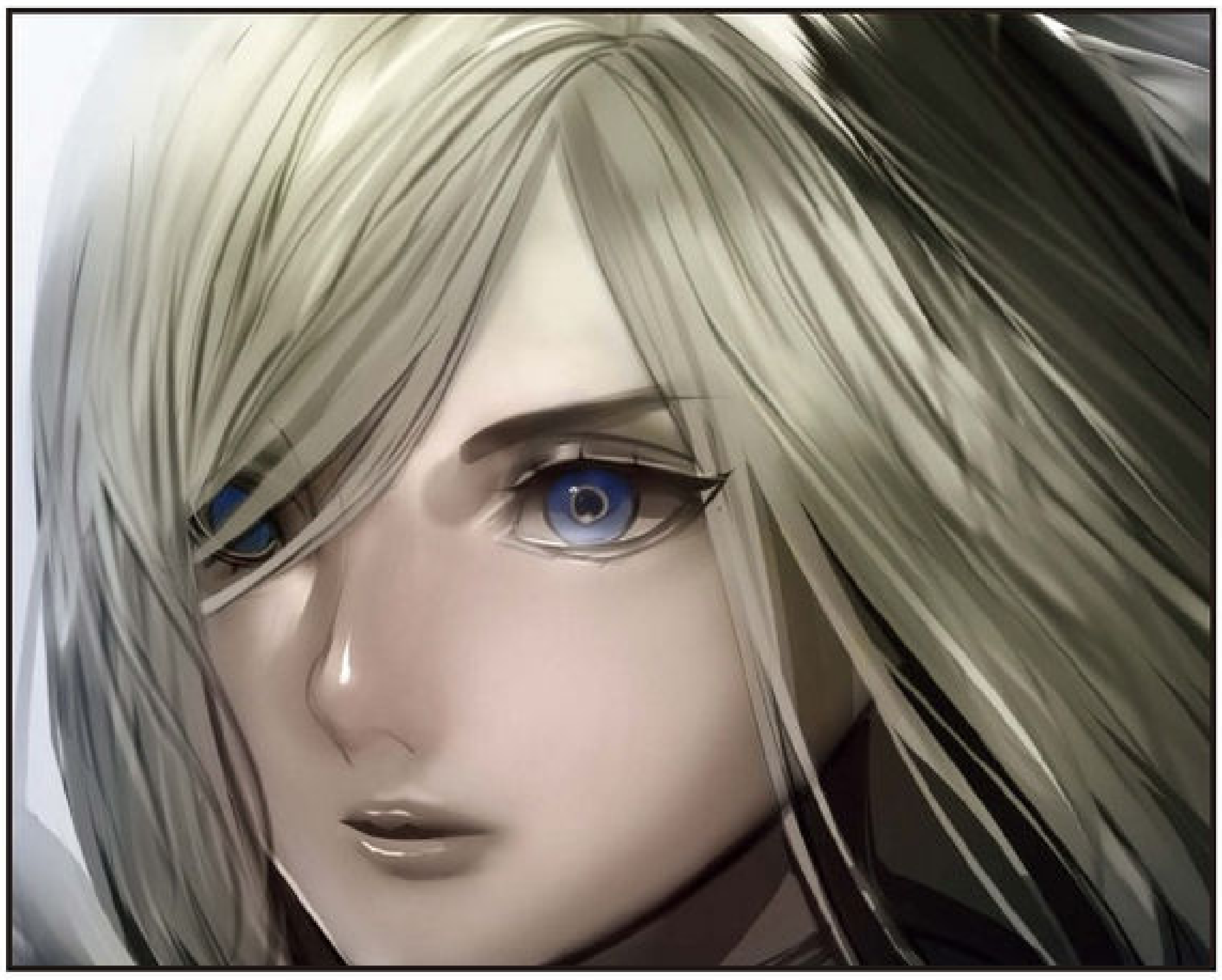
次に肌色を、同じく[カラー]で重ねていきます。独特のくすんだ色味になっていることがわかります。

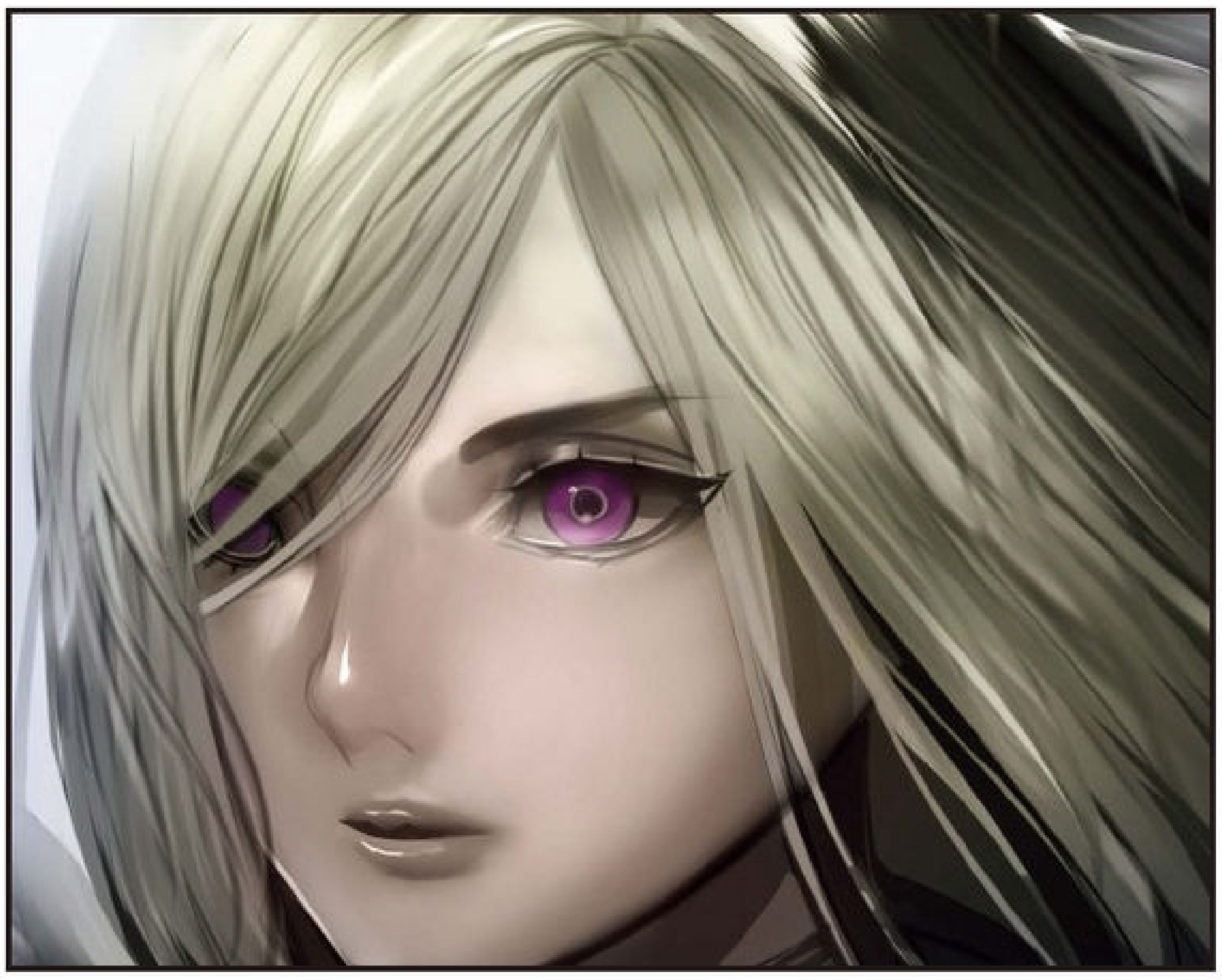


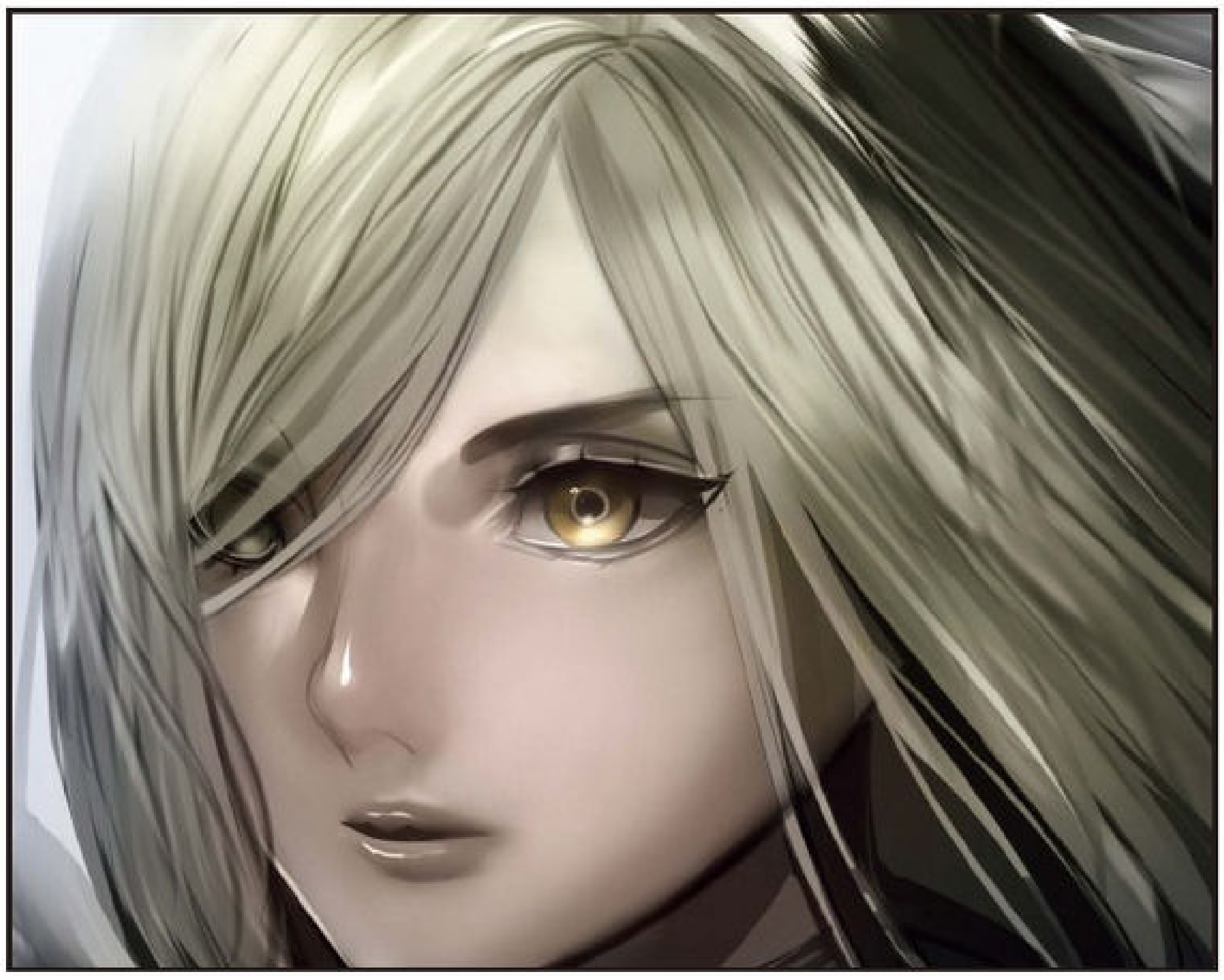
そのほかの部分には、全体の基調となる青色を [カラー]で重ねます。

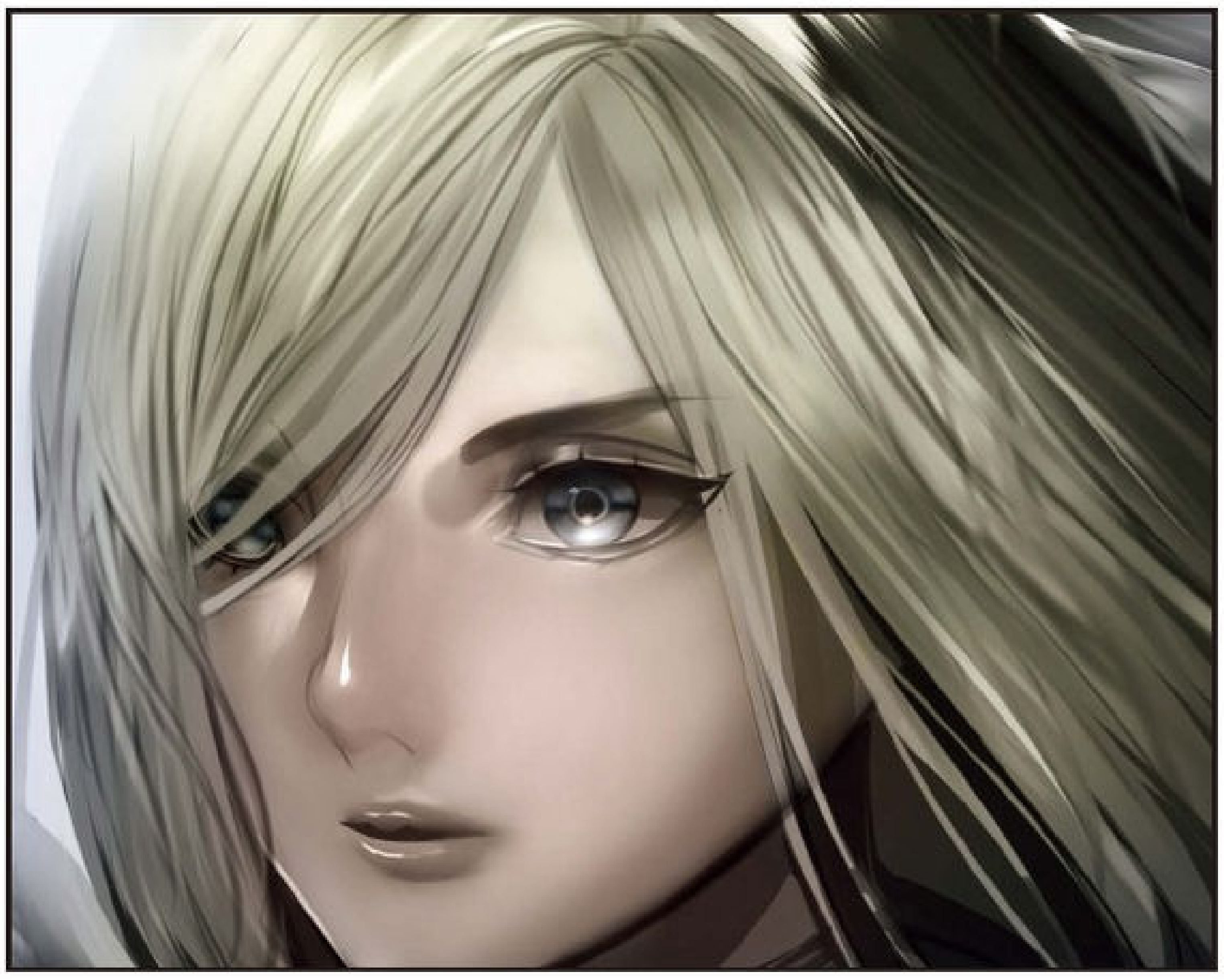

瞳の色:緑バージョン


瞳の色:赤バージョン


瞳の色:青バージョン


瞳の色:紫バージョン


瞳の色:金バージョン


瞳の色:銀バージョン

瞳の色は緑色を考えていましたが、グリザイユは上に重ねたレイヤーの色を変えるだけで簡単に色替えができるのでバリエーションを作ってみました。

緑、赤、青、紫、金、銀。の全6パターン。

（金と銀だけハイライトを［加算（発光）］で重ねてあります）

その結果、やはり当初の予定通り瞳の色は緑で行くことにしました。



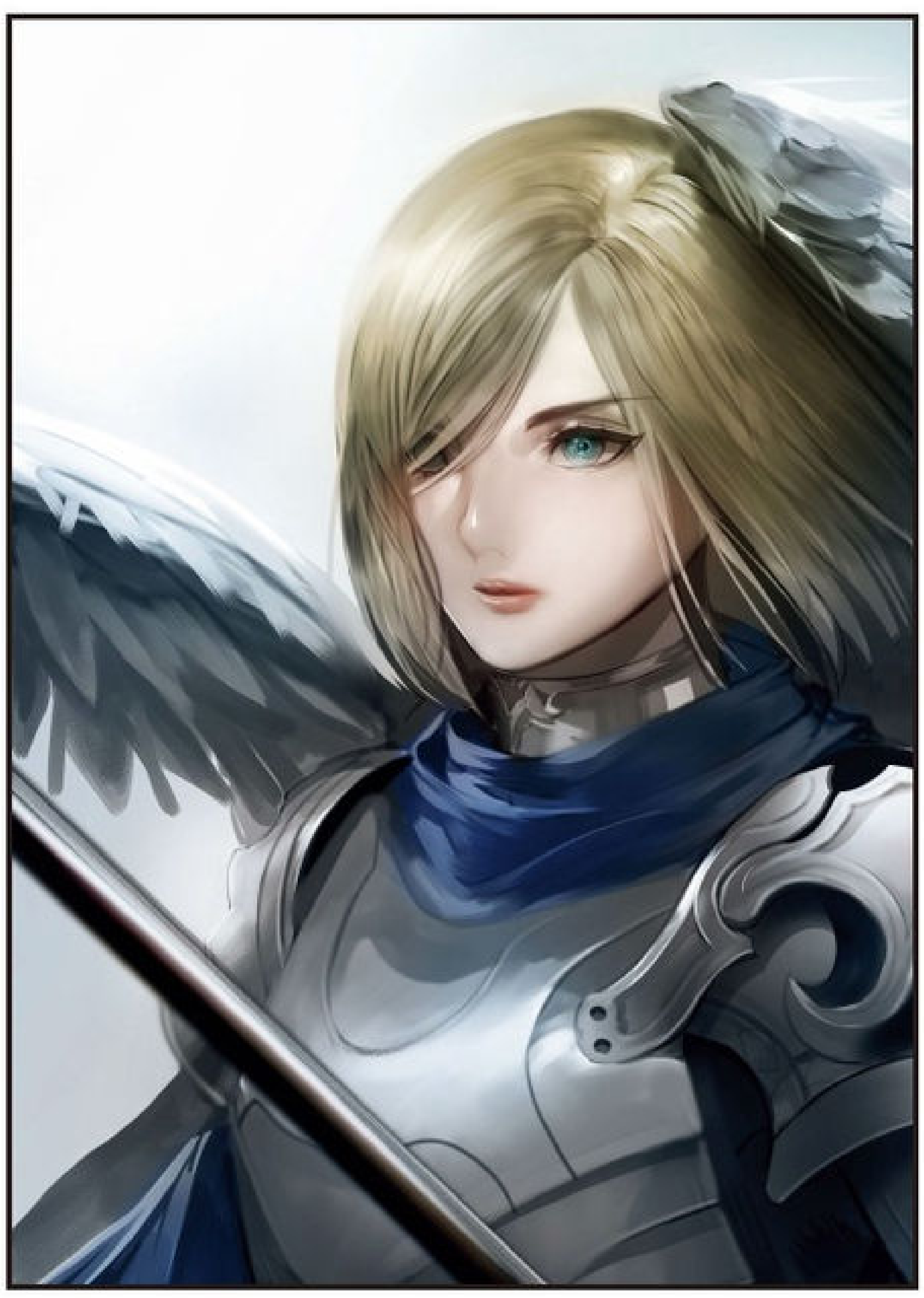
唇の色を[カラー]モードで塗ります。

ここまで彩色した[カラー]モードの5色（金、肌、ベースの青、緑、唇）のレイヤーをひとつに結合します。

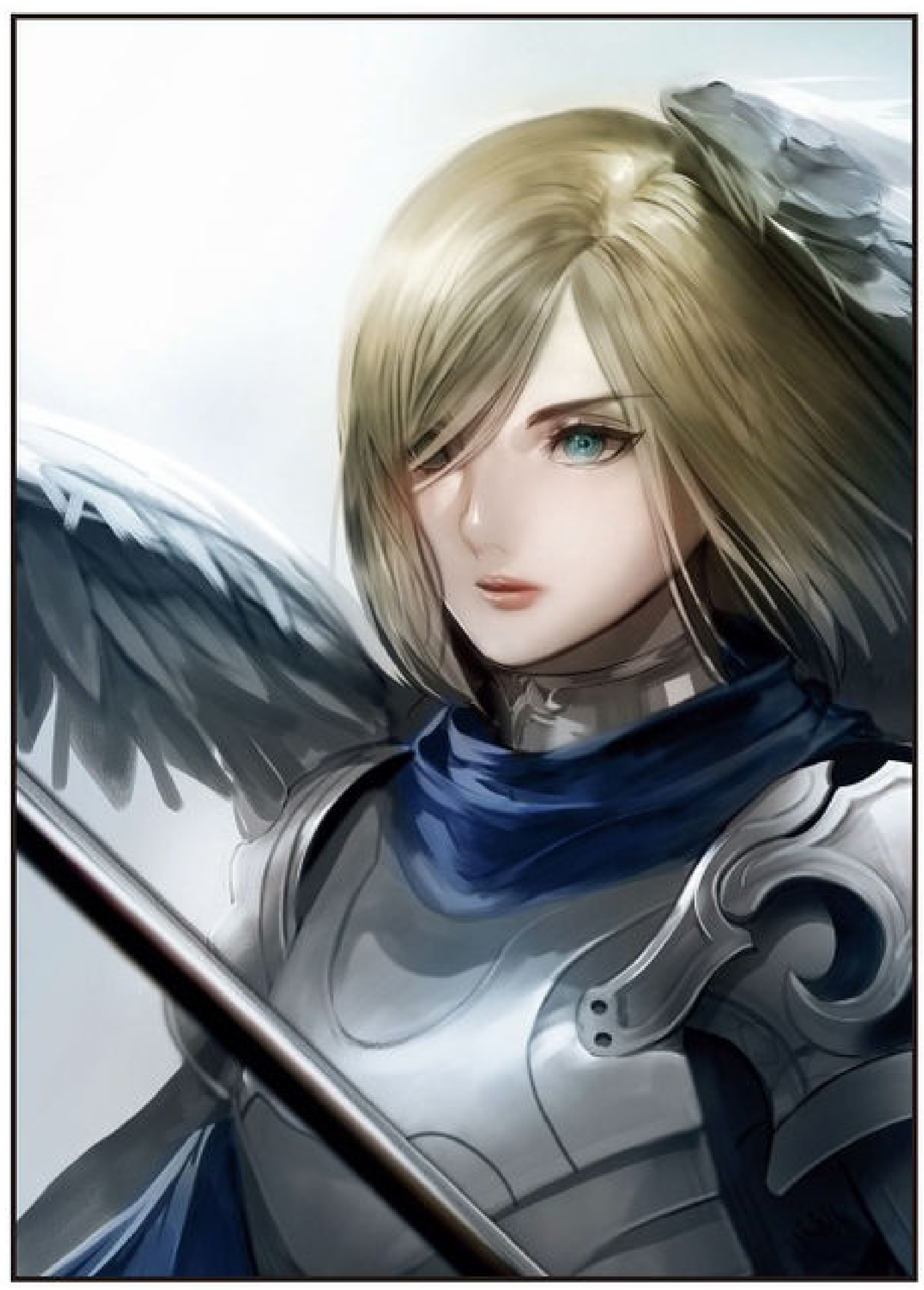


結合した[カラー]モードのレイヤーを複製し、[オーバーレイ]モードで重ねます。

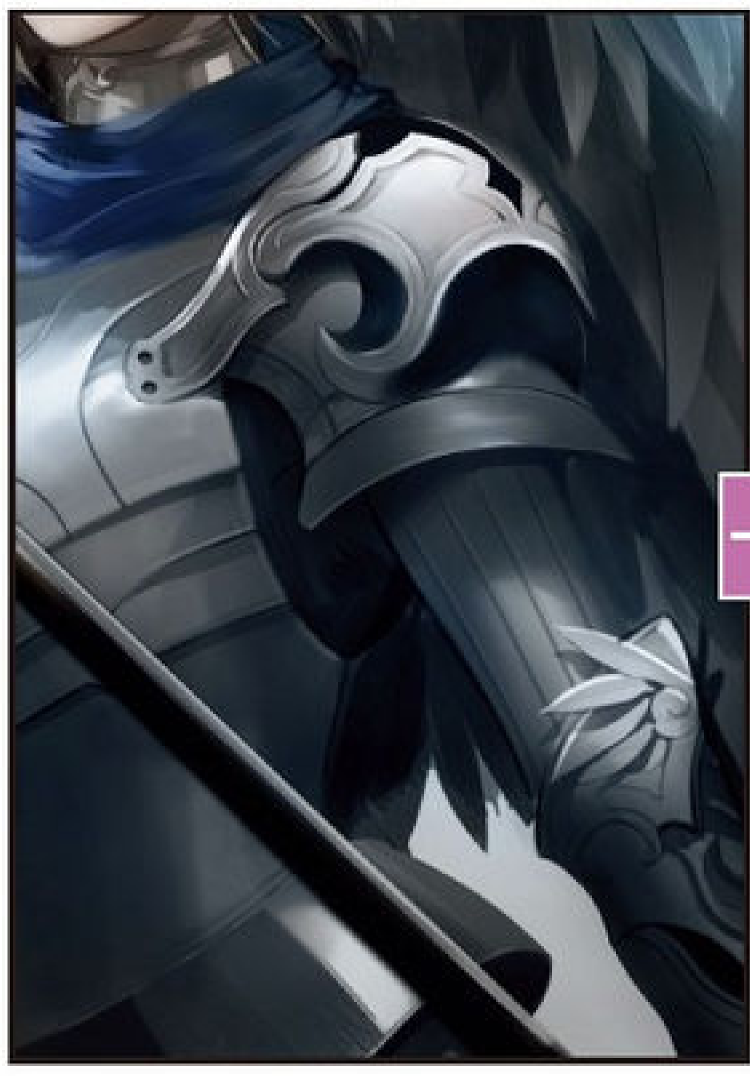
くすみが解消され、彩度の高い色になりました。

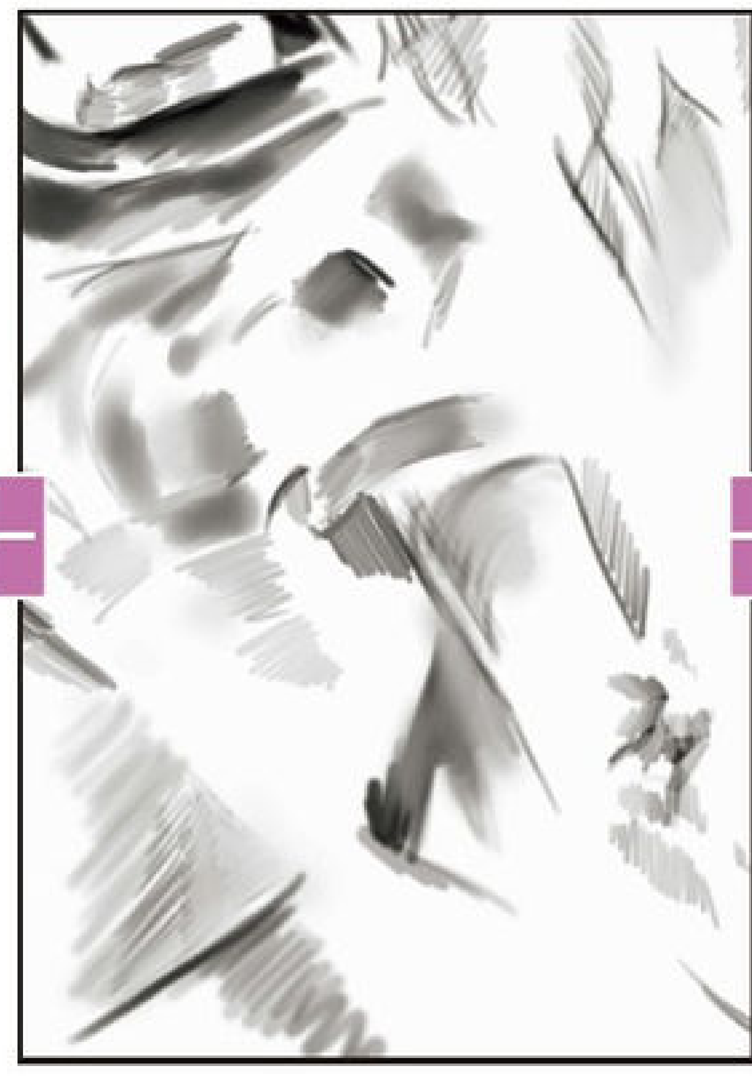


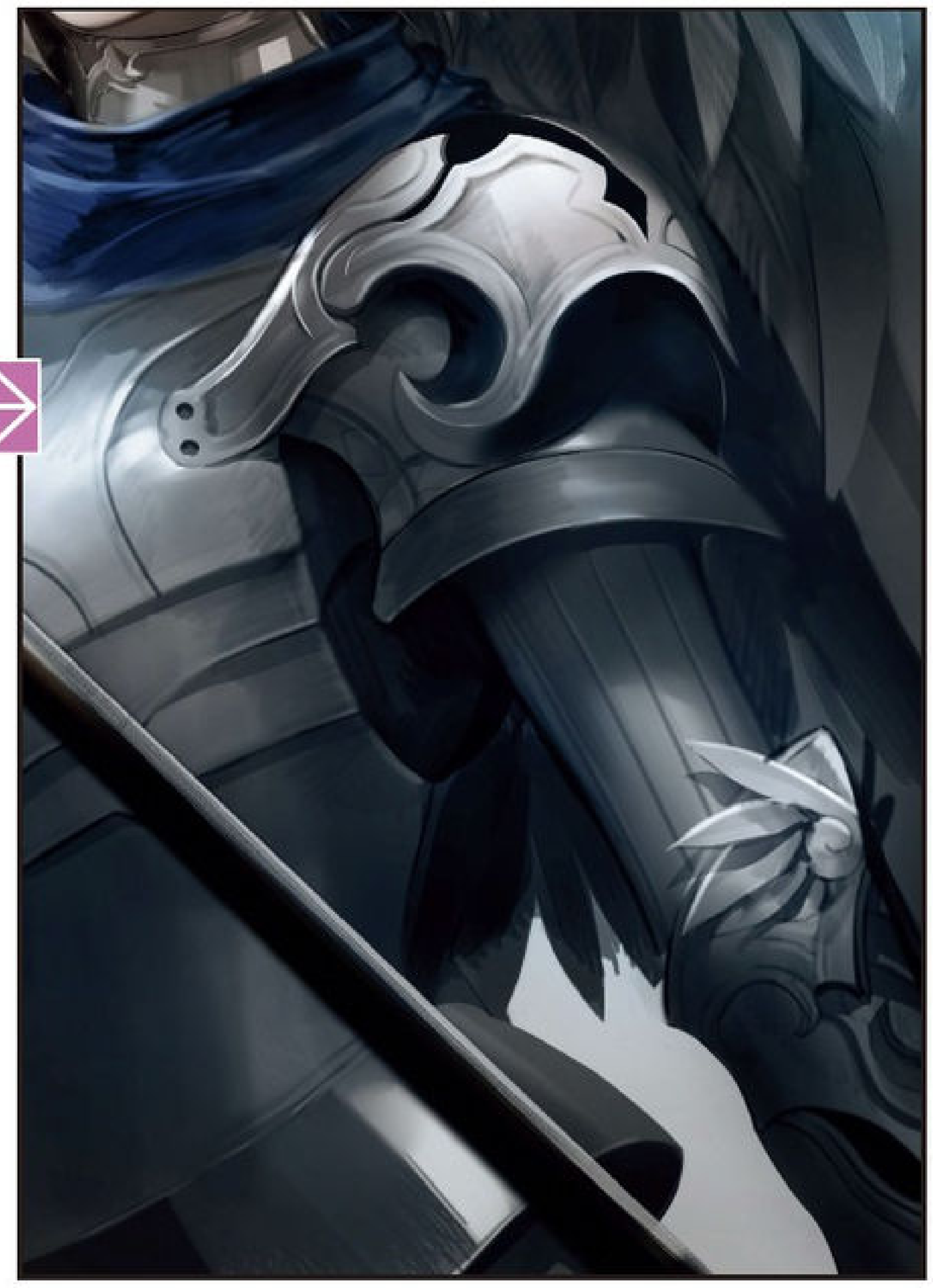
右の羽が大雑把な陰影だけなのでシルエットを描き足すことにします。



マフラーに影色を重ねてメリハリを付けていきます。

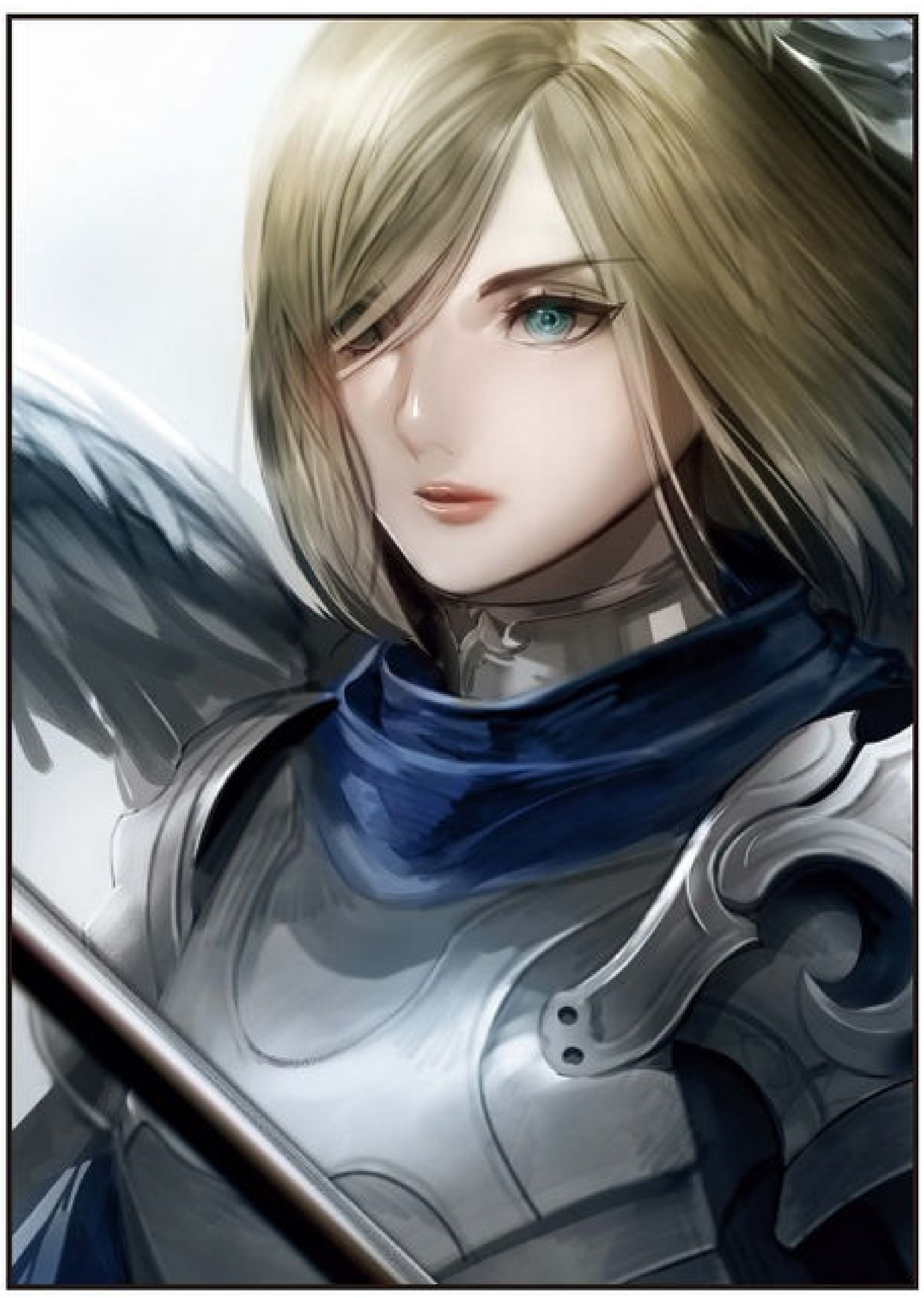


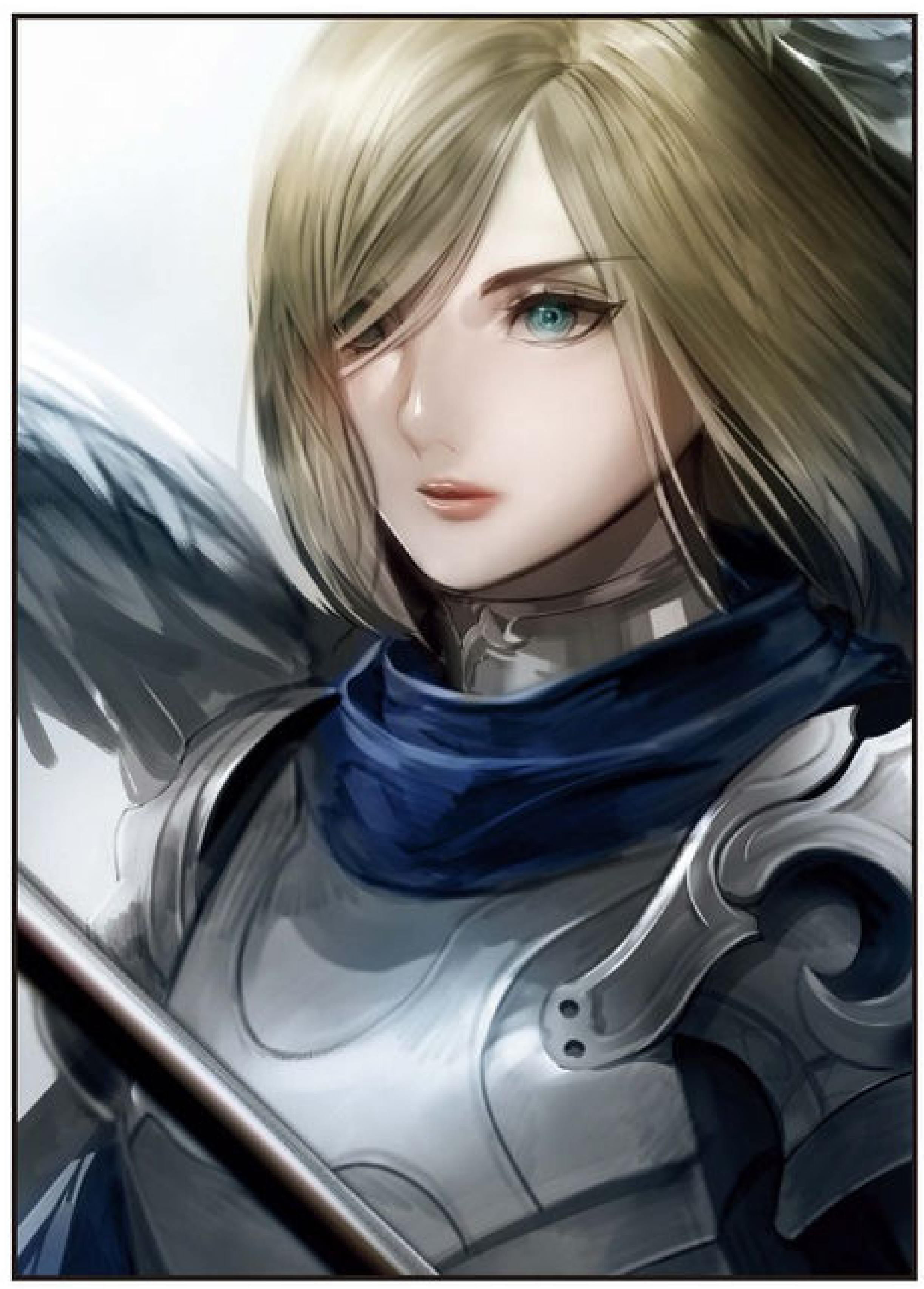




[乗算]50%で金属部分やマフラーに陰影を描き足し、コントラストを強めてパーツを際立たせます。

コントラストが弱い部分に細かい影を描き足し、さらに各パーツを際立たせます。

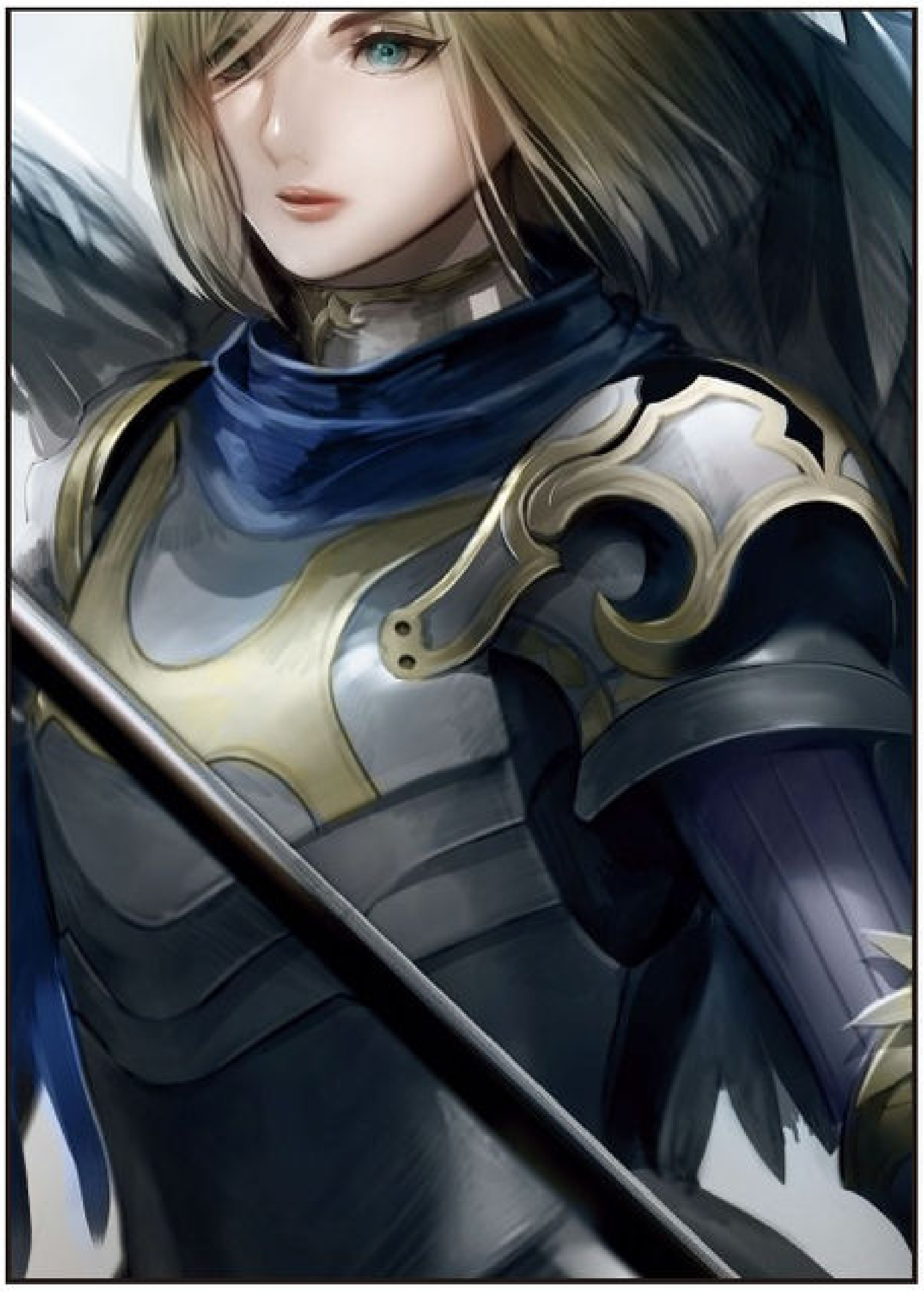




右肩アーマーのディテールがはっきりするように影を描き足します。

マフラーのハイライトを潰すように影を塗り重ねます。



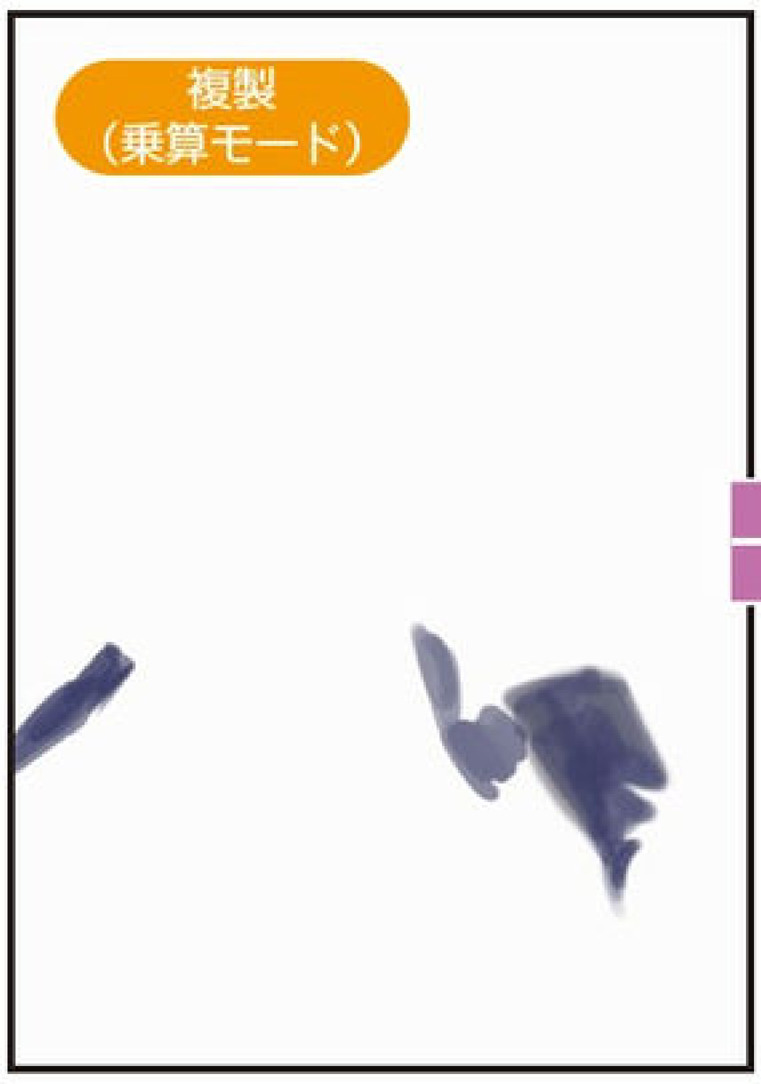


鎧や二の腕が単色のままなので色を付けていきます。

［カラー］モードで鎧の装飾を金色に、二の腕は薄い紫を重ねます。

金と紫の［カラー］モードのレイヤーを、 二の腕部分だけ複製します。



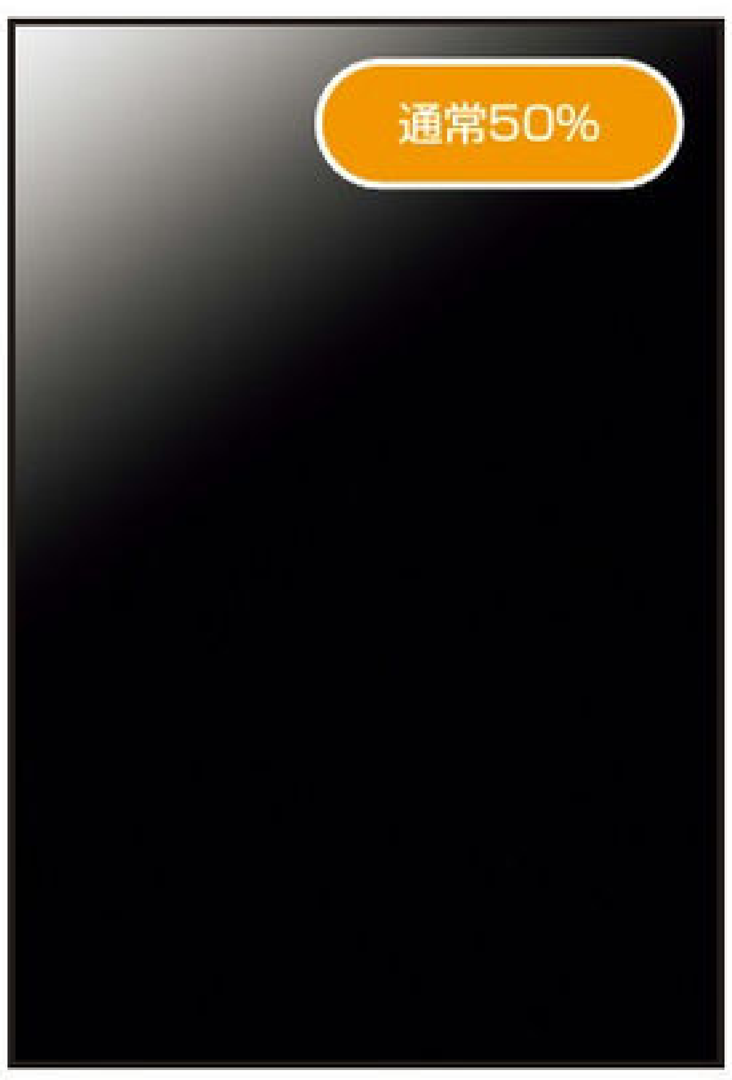


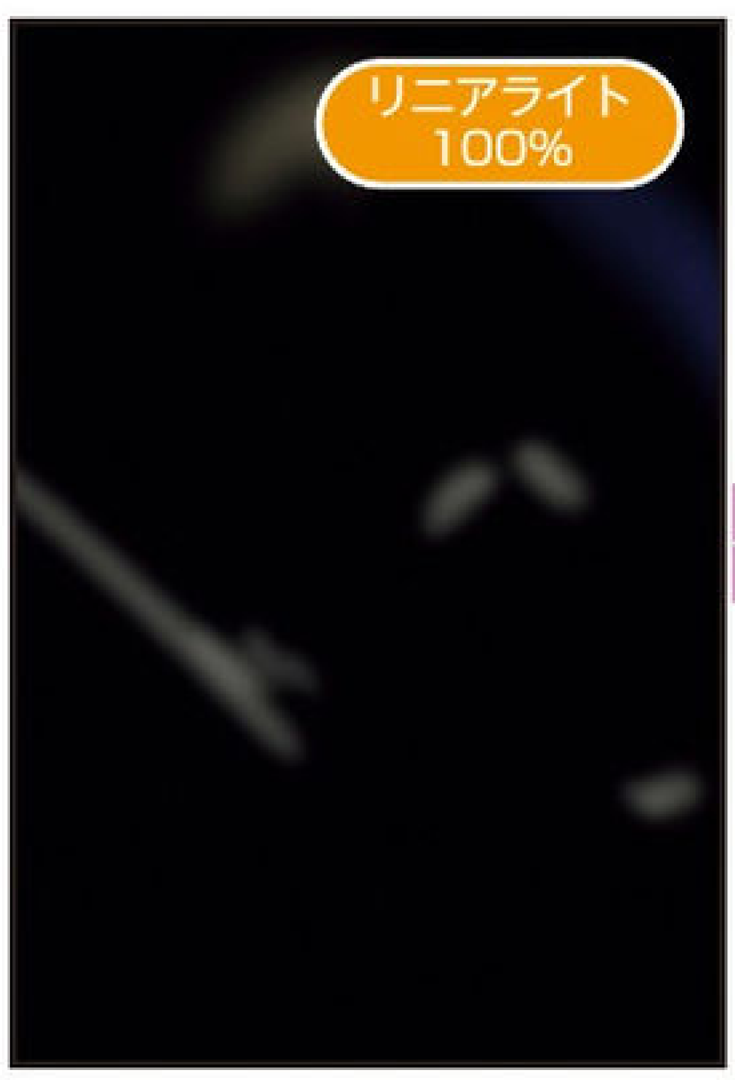


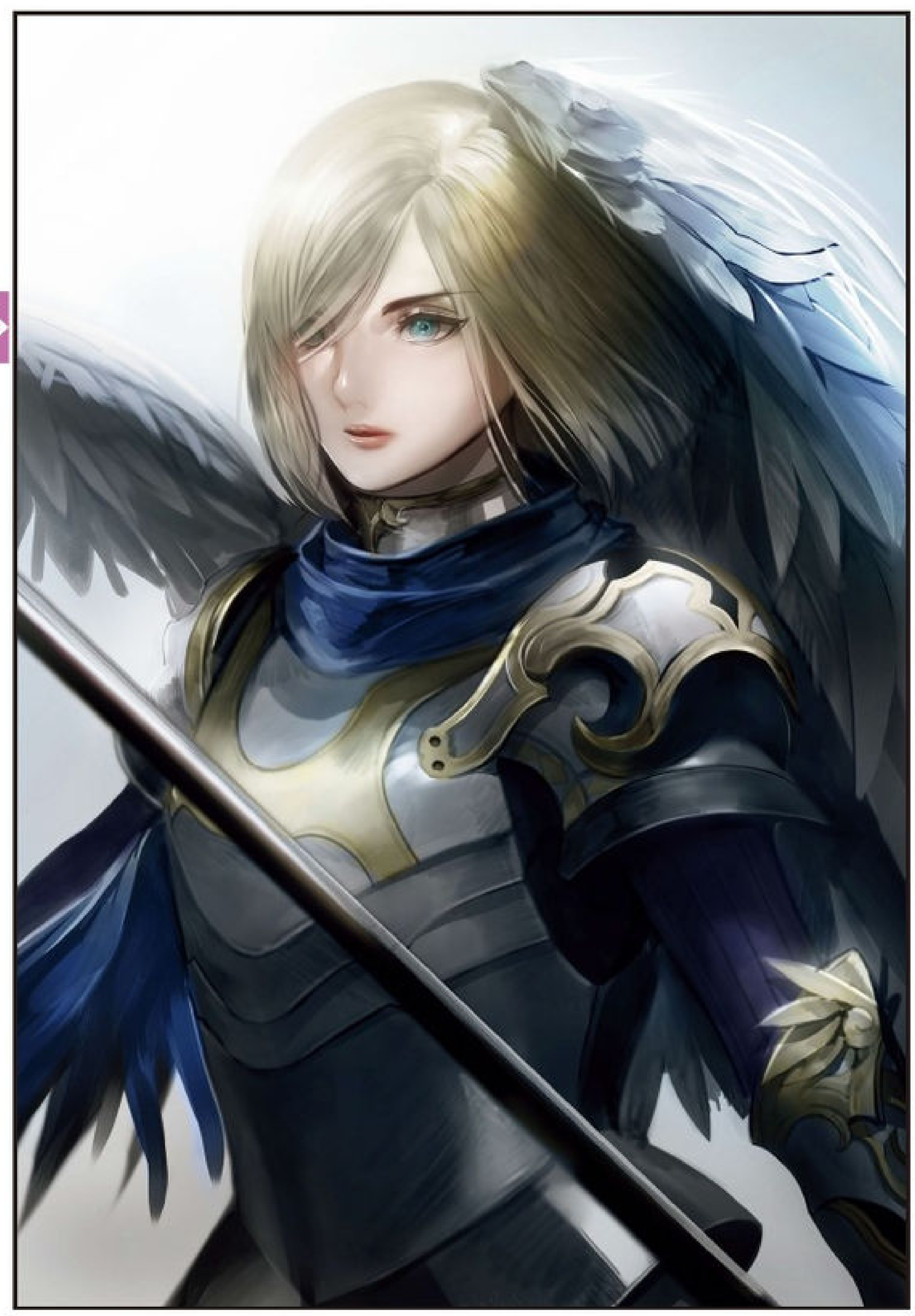
複製したレイヤーを［乗算］モード変換して重ね、陰影感を深めます。

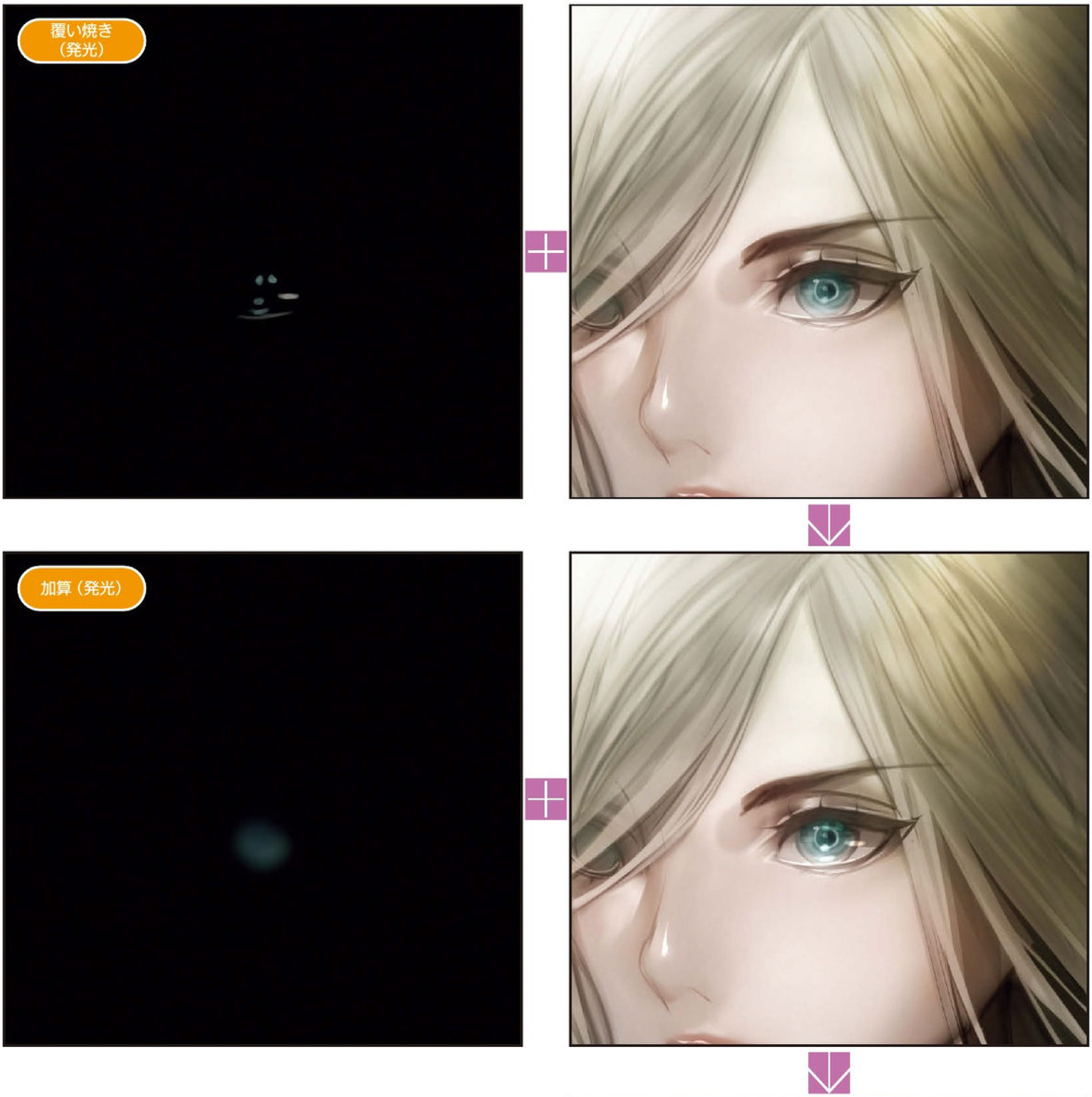


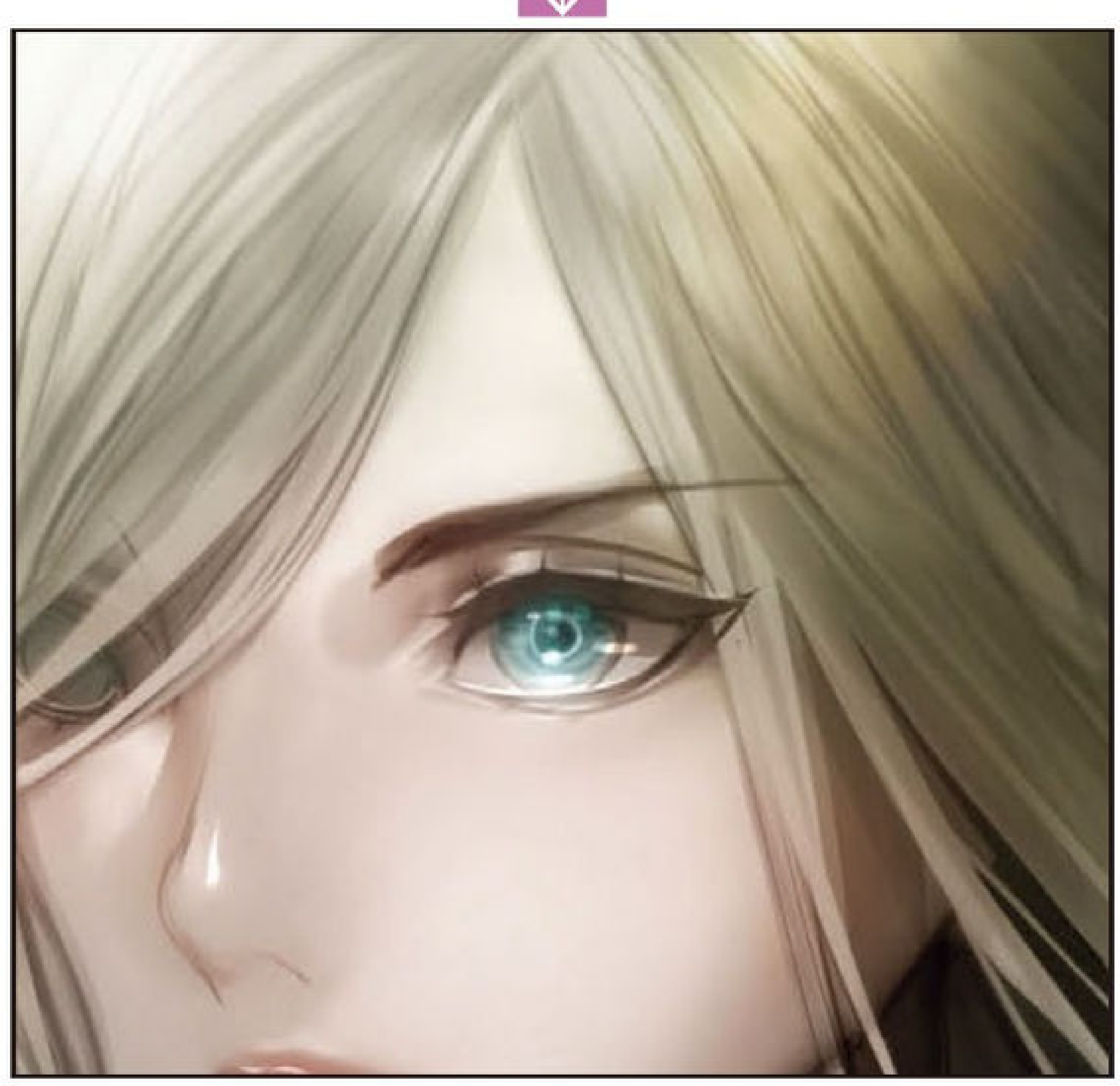
光源として、左上に薄いグラデーションの白を［通常］50%で重ね、羽の影が落ちる部分や奥まった部分に［リニアライト］100%で色を付け、メリハリを付けていきます。











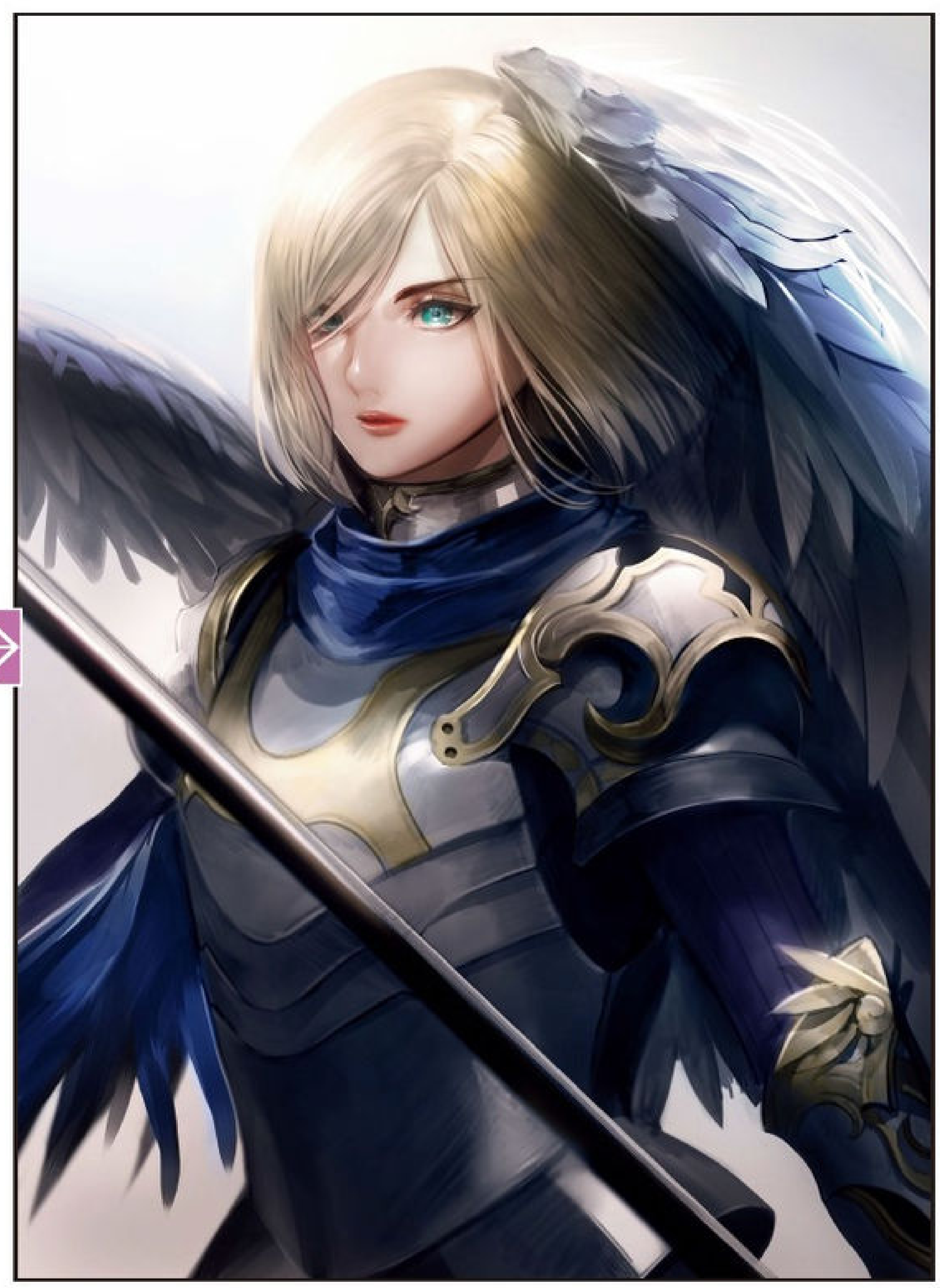
［覆い焼き（発光）］で瞳にハイライトを追加し、［加算］（発光）で発光感をさらに加えていきます。

3 色調補正

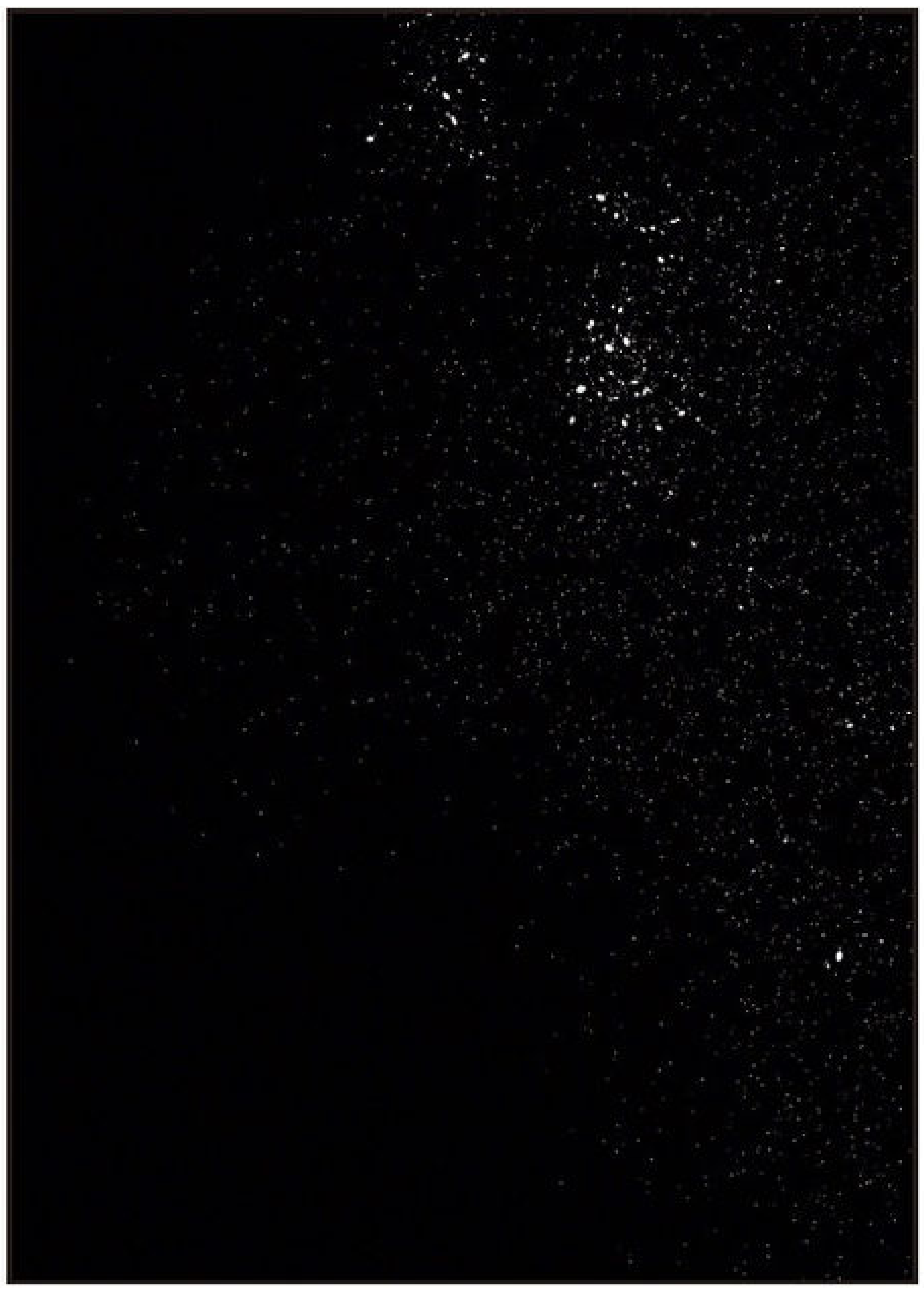


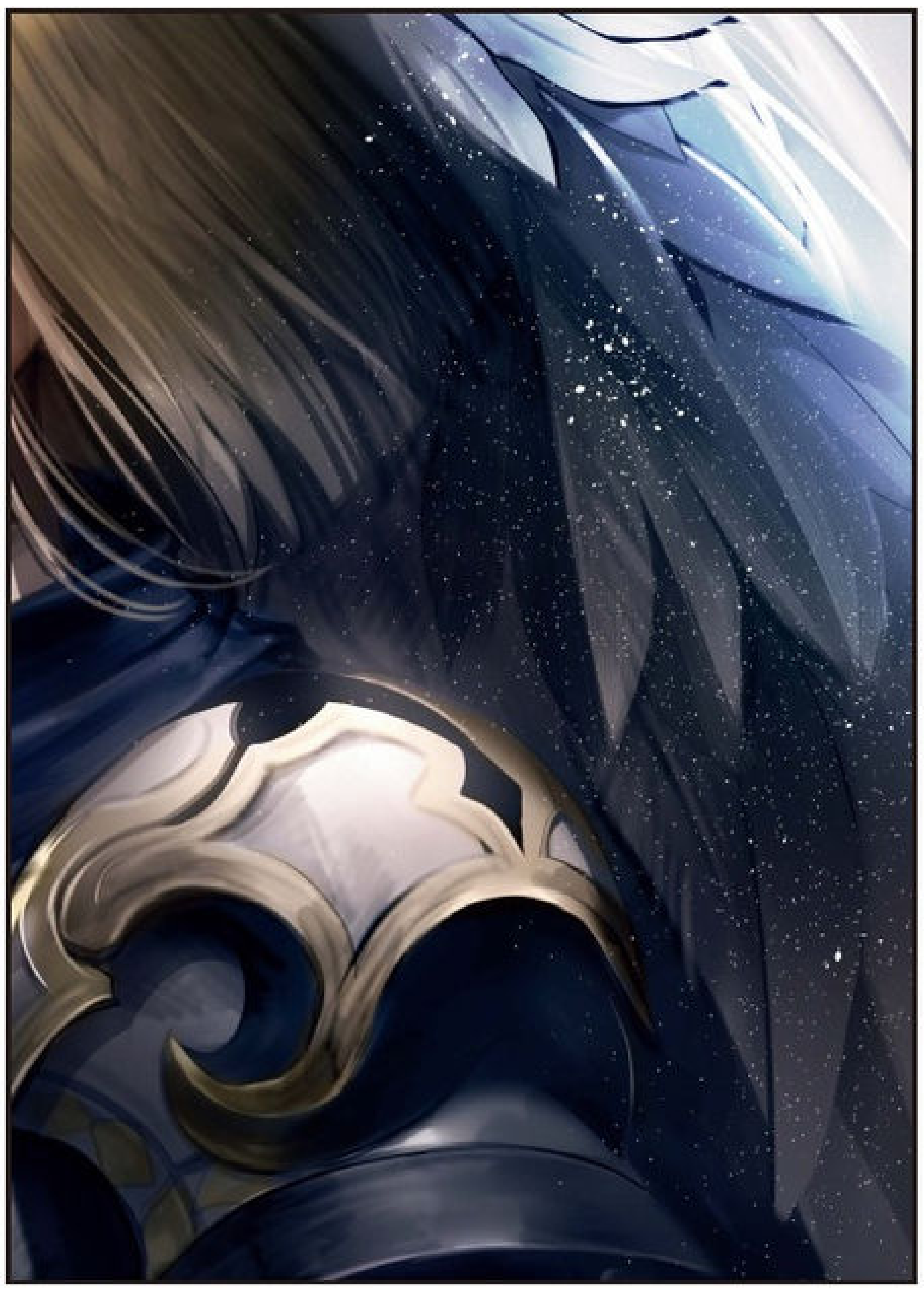
全体に色調補正をかけていきます。
肌の補正に[カラー]モード15%
瞳、唇、アイラインの補正に[乗算]100%
さらに調整レイヤーとして、[焼き込みカラー]を6%
重ね、彩度を上げ暖色成分を加えます。





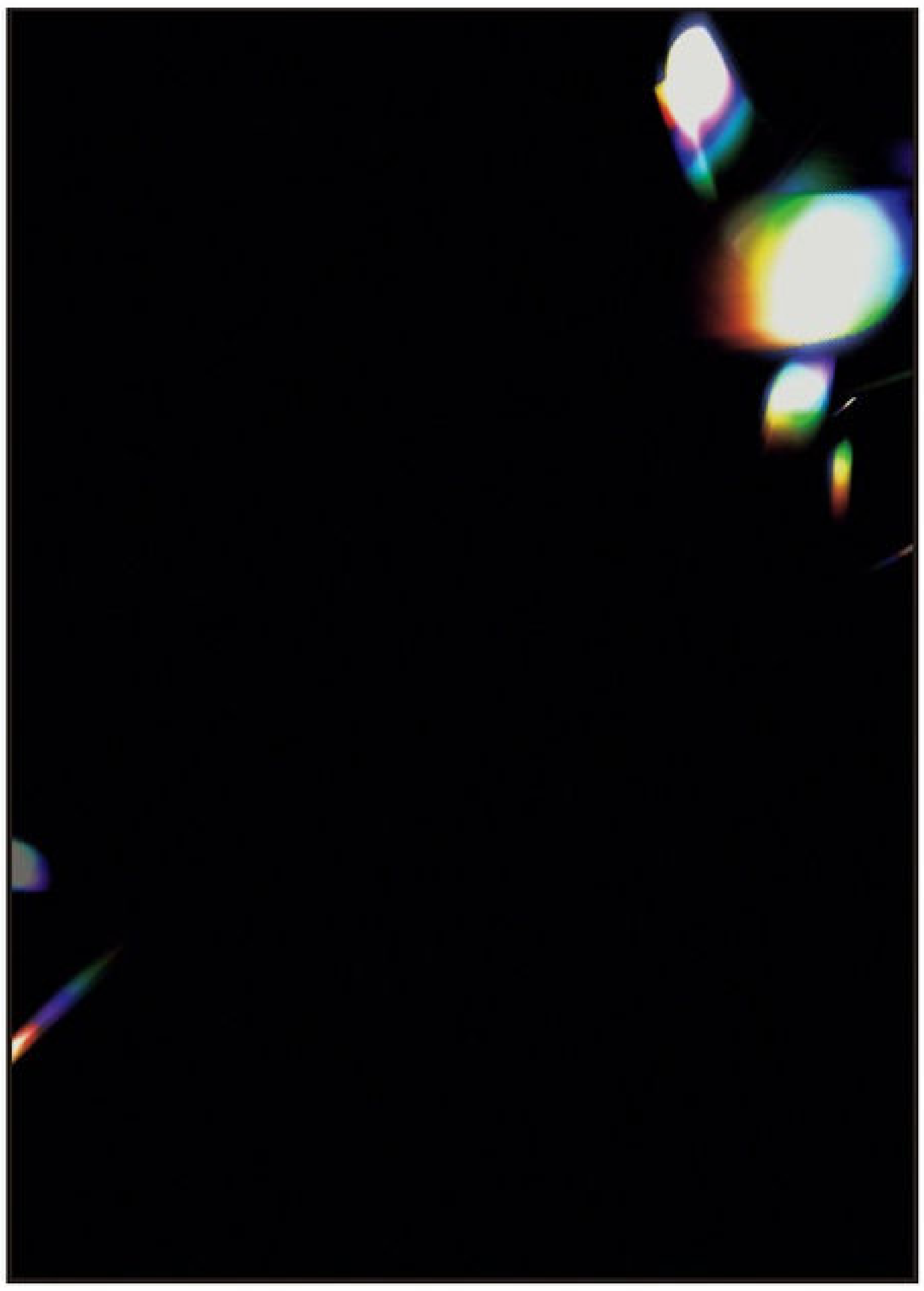
4 エフェクト追加

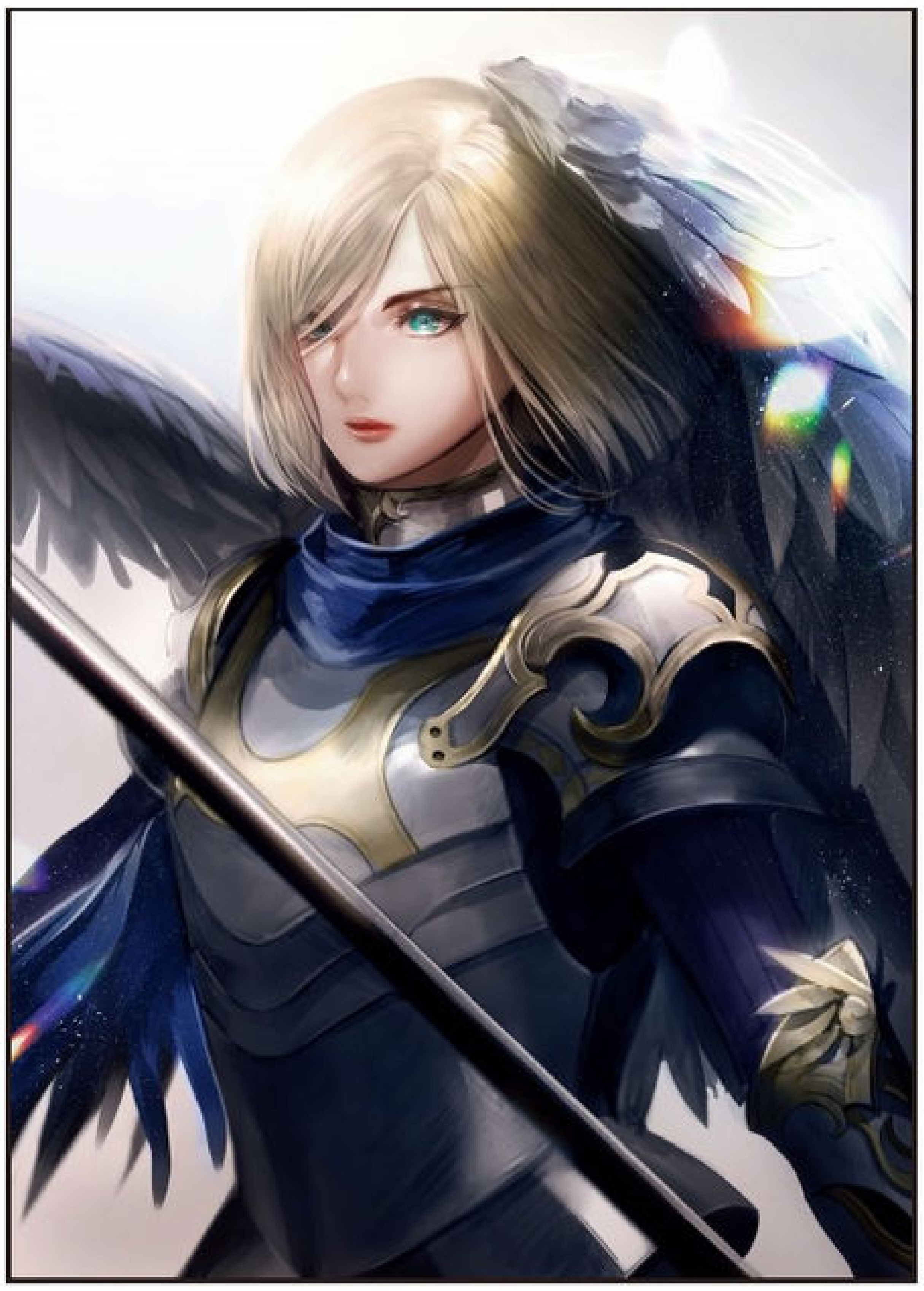




雰囲気づくりに個人的によく使用するのは、「白い飛沫」です。[通常] 100%の白い点の集合を、画面の暗い部分に重ねてやります。

単なる白色の点ですが、邪魔にならないキラキラ感と、画面の密度感を上げてくれるのでお気に入りです。





さらにプリズム光のエフェクトを[スクリーン]で重ねます。

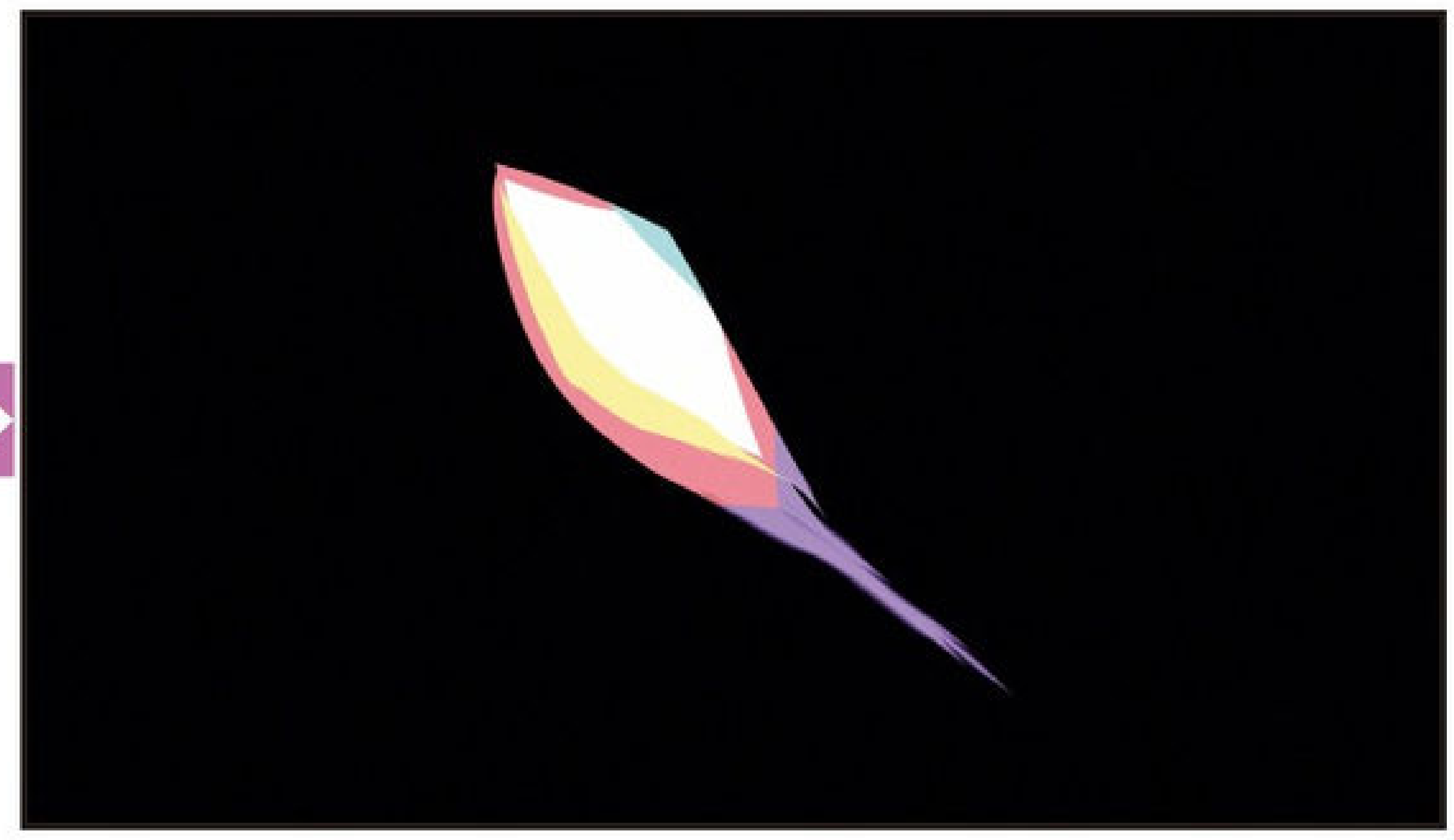
グリザイユ画法だけではどうしても色調が単調になりやすいので、プリズム光のようなエフェクトを足してやると画面に華やかさが加わります。

プリズム光の描き方

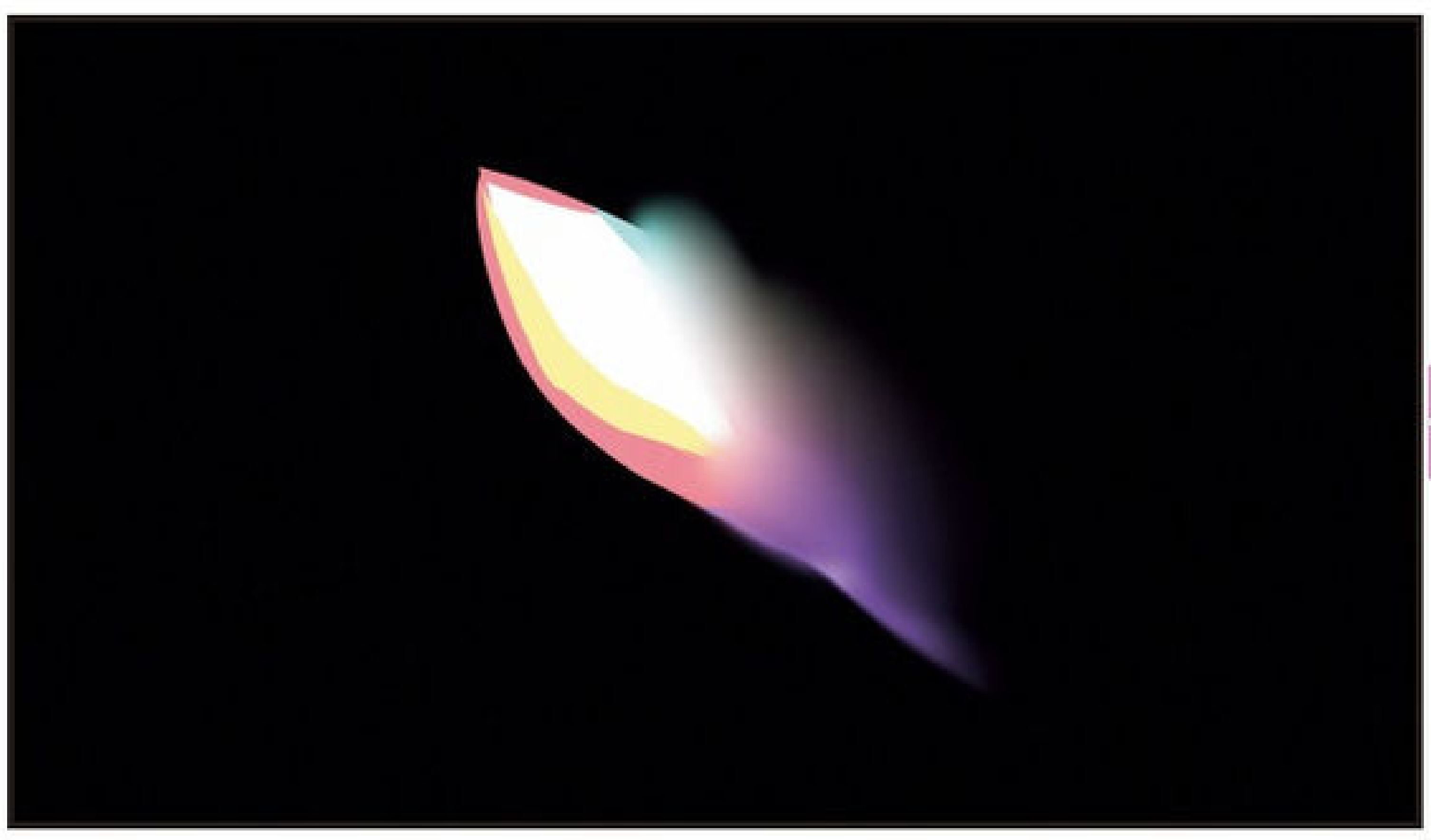
CLIP STUDIOの素材には、フリーで使えるそのものずばりなプリズムブラシがありますが、合成モードの特性を理解していれば、デフォルトの機能だけで再現することも可能です。



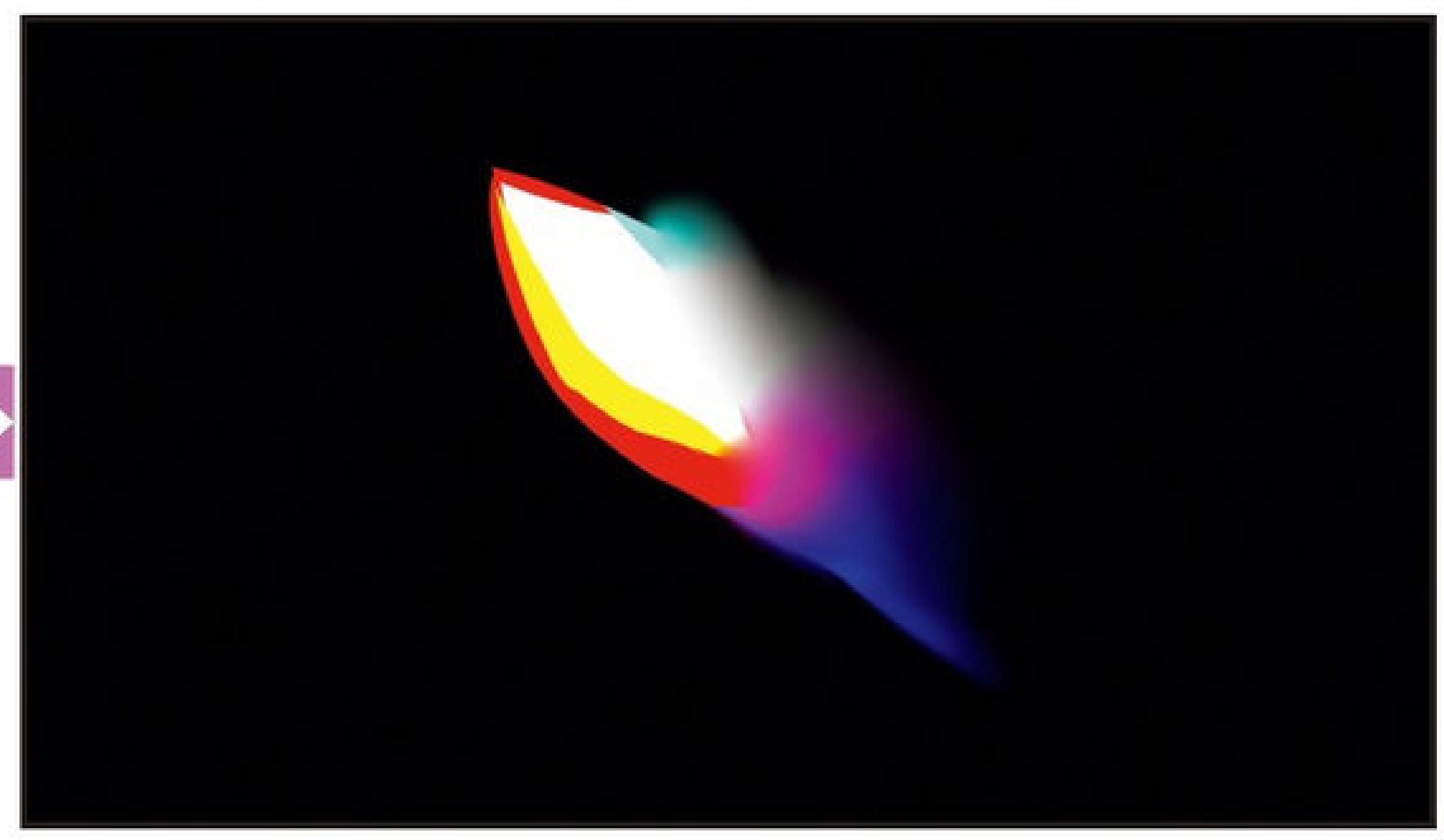
黒のBGの上に、レイヤーを追加して、プリズム光のベースとなる形を白で描いていきます。



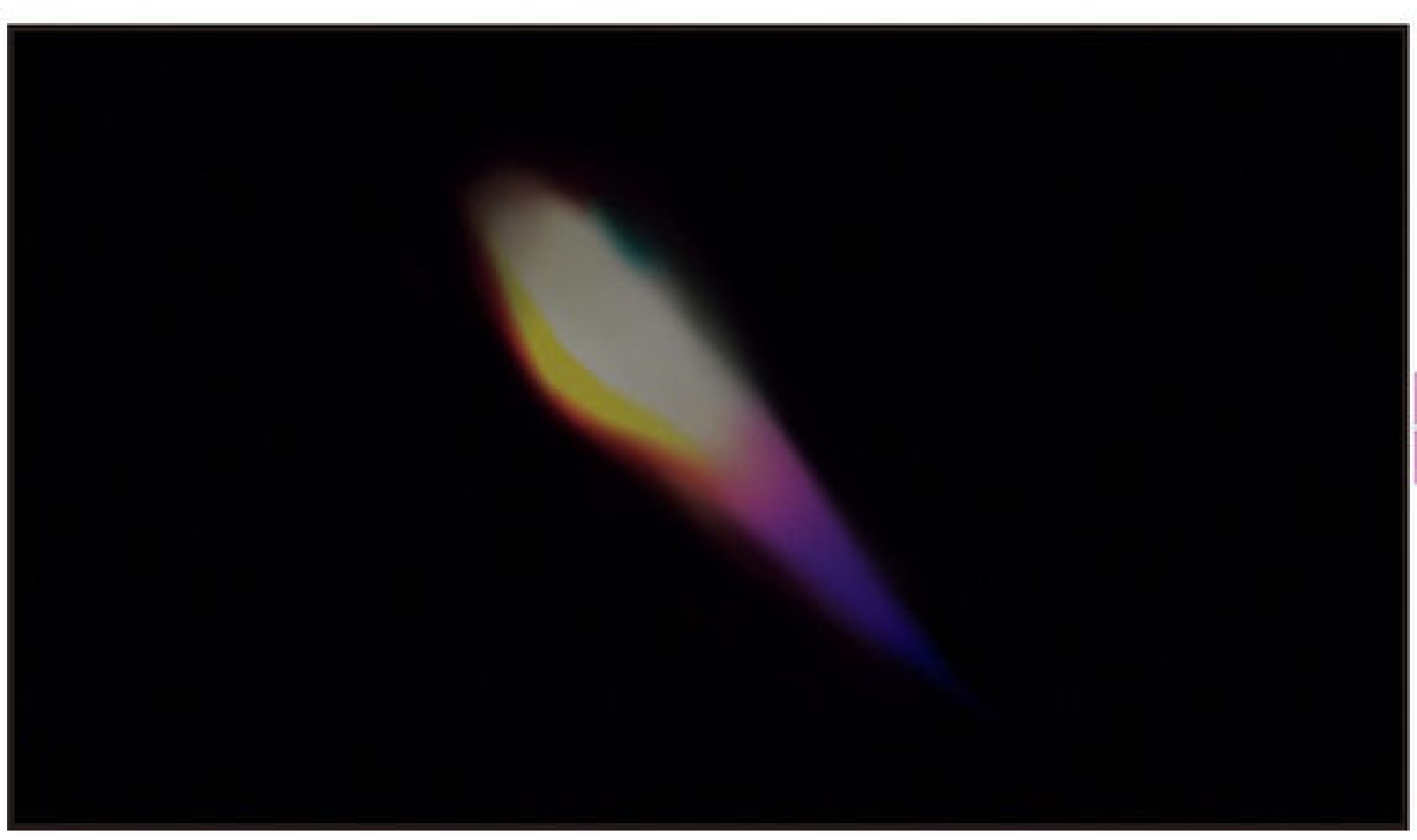
[クリッピング]もしくは[透明ピクセルのロック]で白のベースに虹色を重ねていきます。



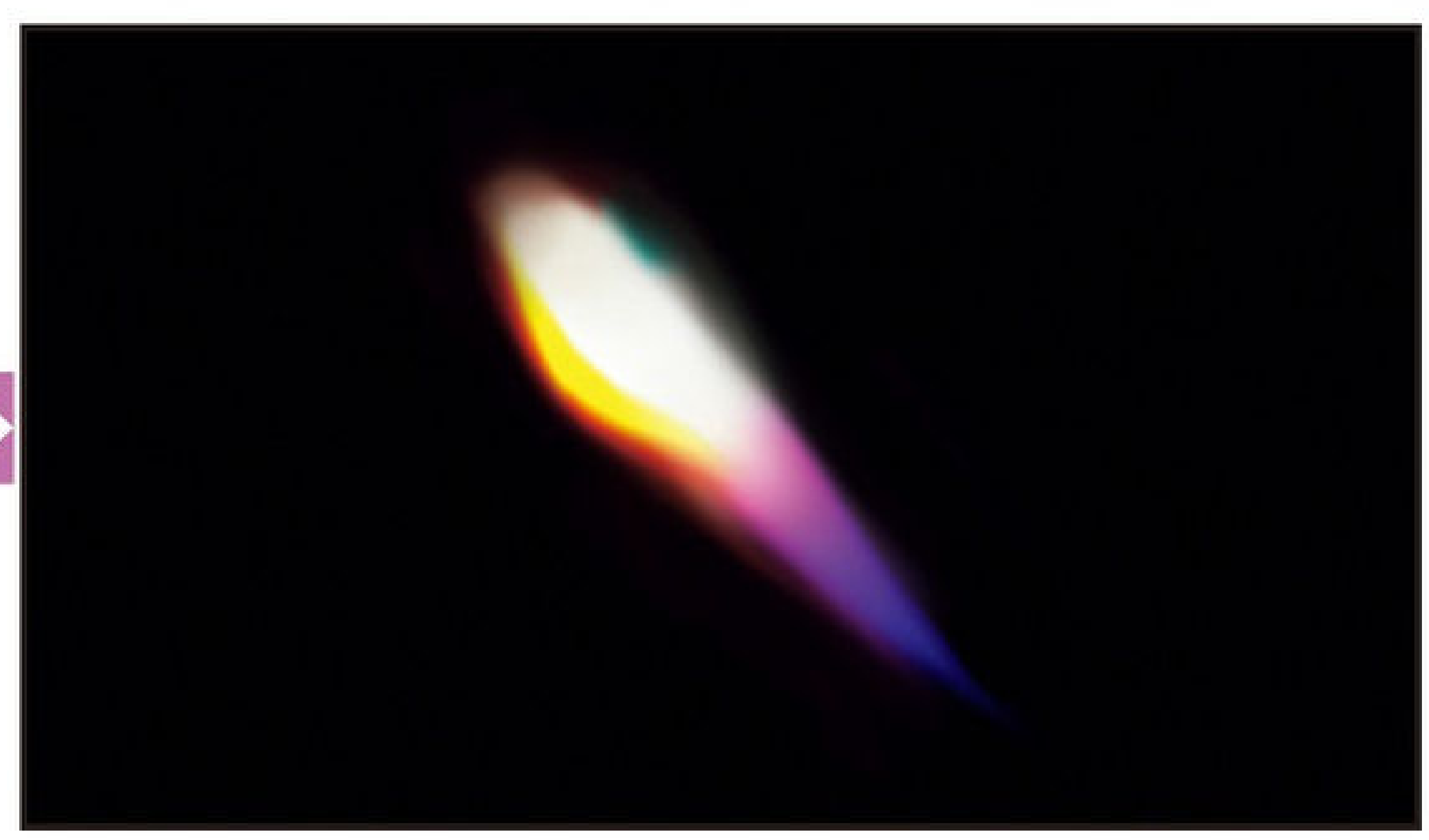
レイヤーを結合し、[指先ツール]などで周囲にぼかしをかけていきます。



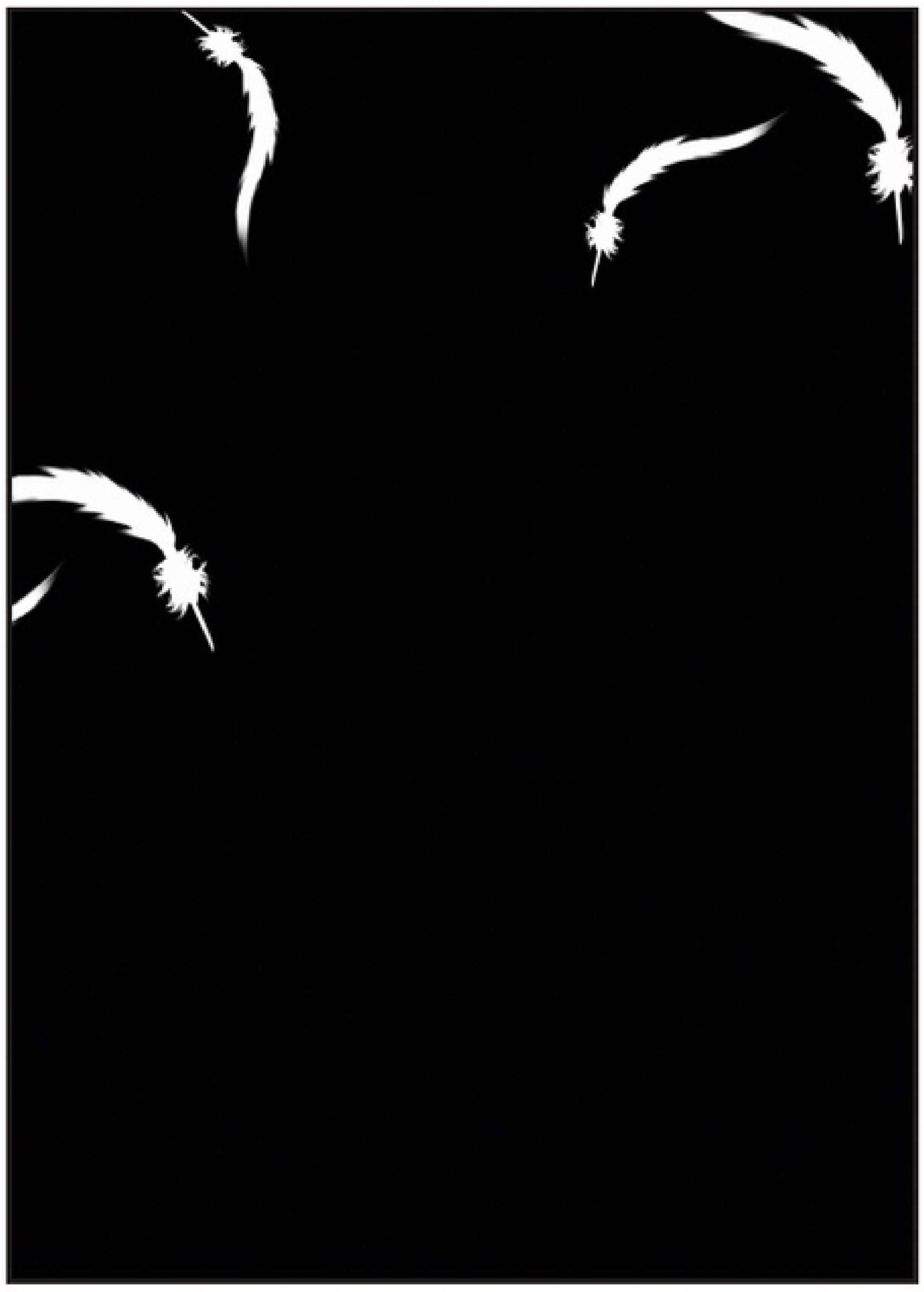
虹色は彩度が高い色の方がよりそれっぽくなります。



あとは[スクリーン]モードに切り替え、透明度を調節しながら画像に重ねてやるだけです。



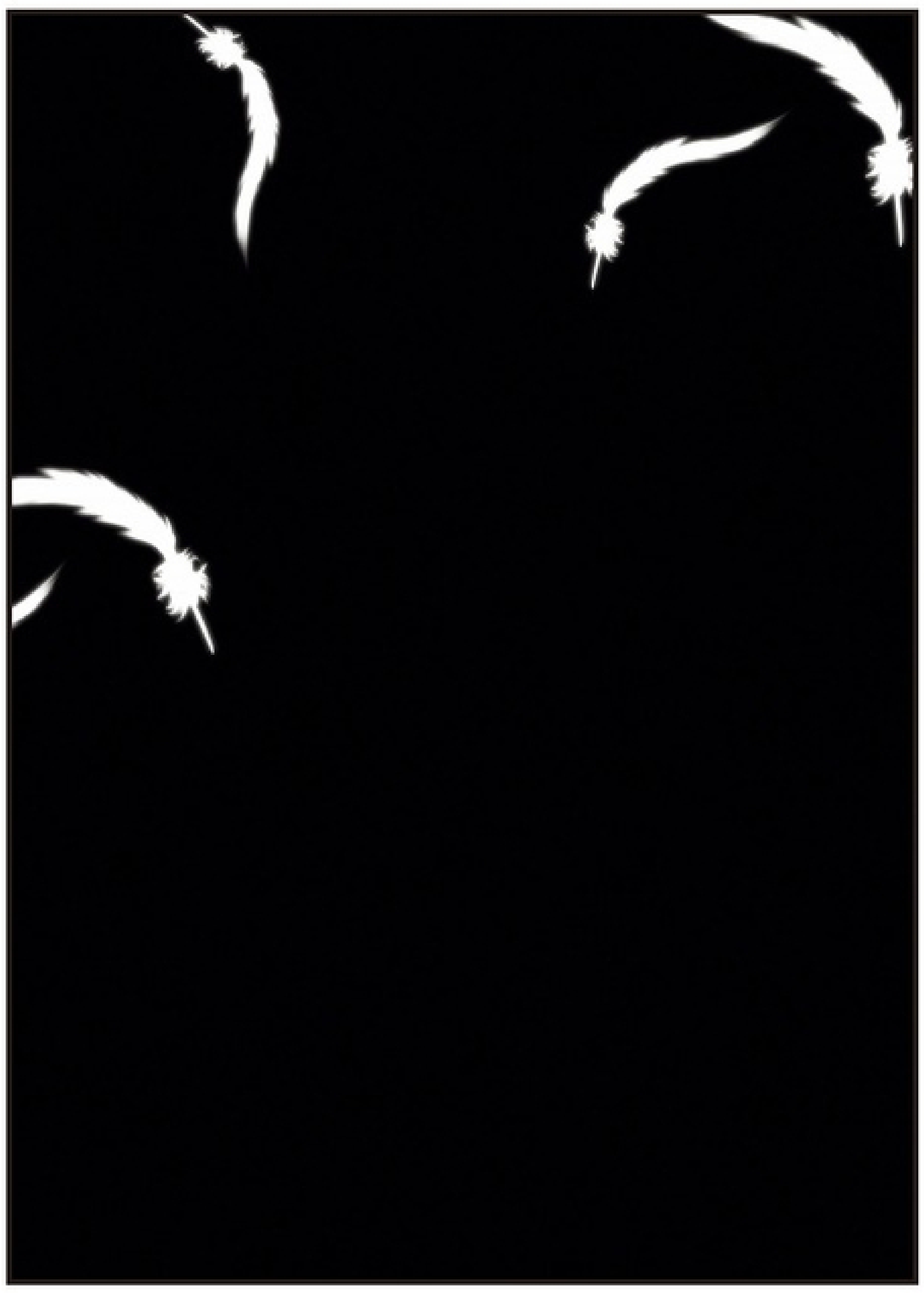
発光感が足りないときは、複製したものをそのまま上に重ねます。[スクリーン]は、重ねれば重ねるほど白く明るくなる効果があります。

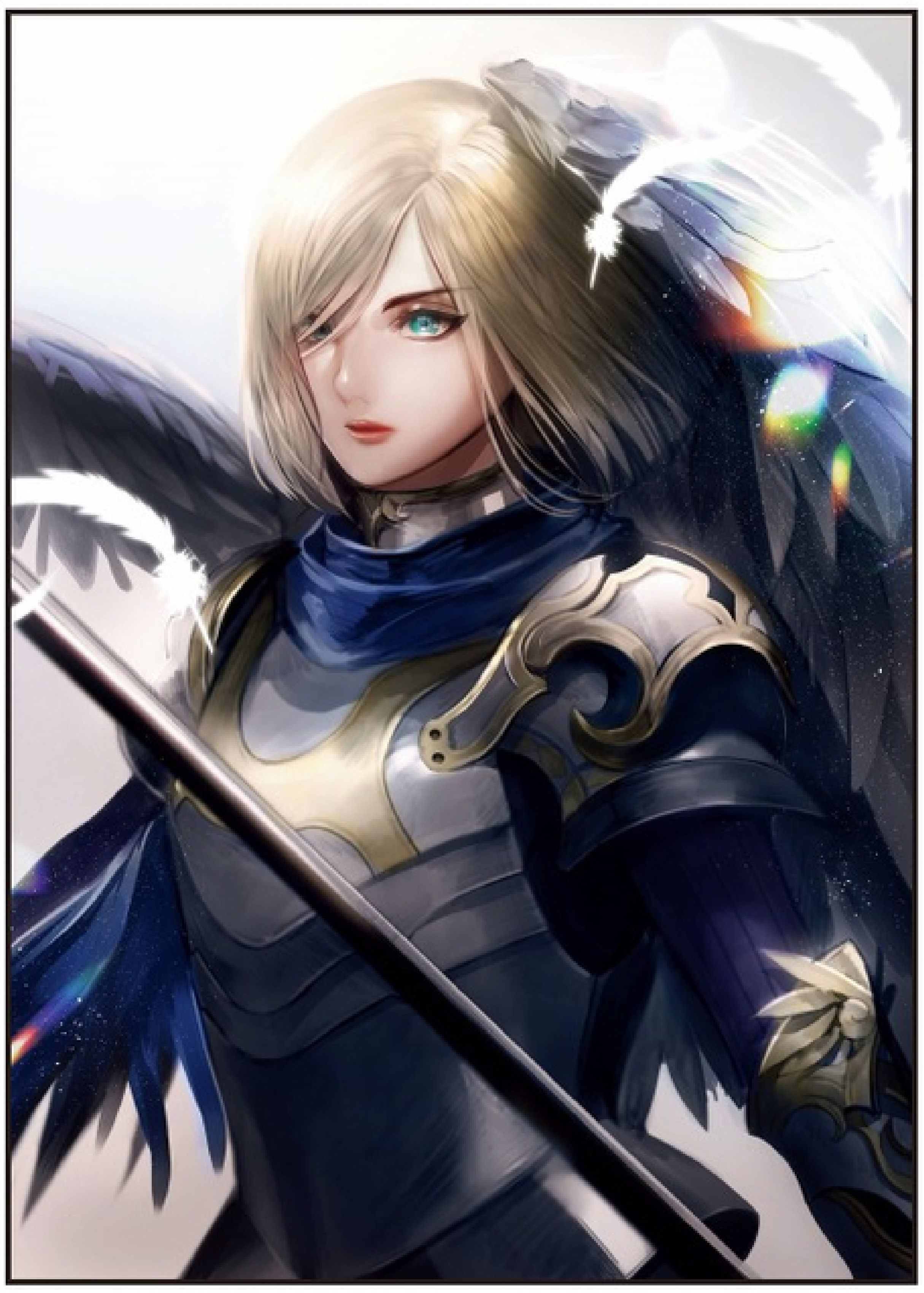




[通常]モードで白い羽のシルエットを描き、複製したものを拡大縮小などして配置します。

レイヤーを複製し、[フィルター]＞［ぼかし]＞［ガウスぼかし]をかけます。



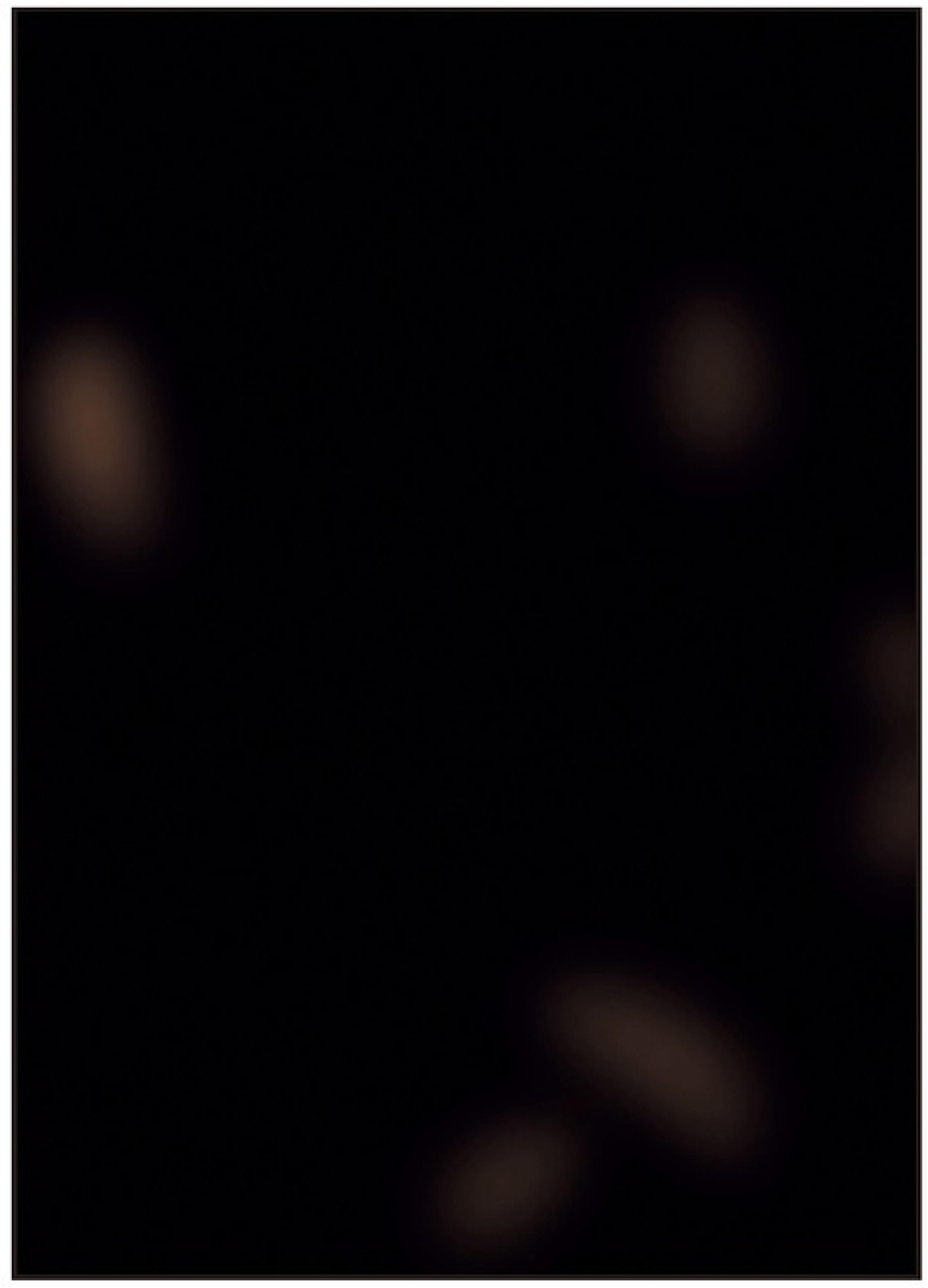


ぼかした羽のレイヤーにシルエットのレイヤーを重ねると、柔らかい羽のシルエットになります。

重ねて表示するとこうなりました。



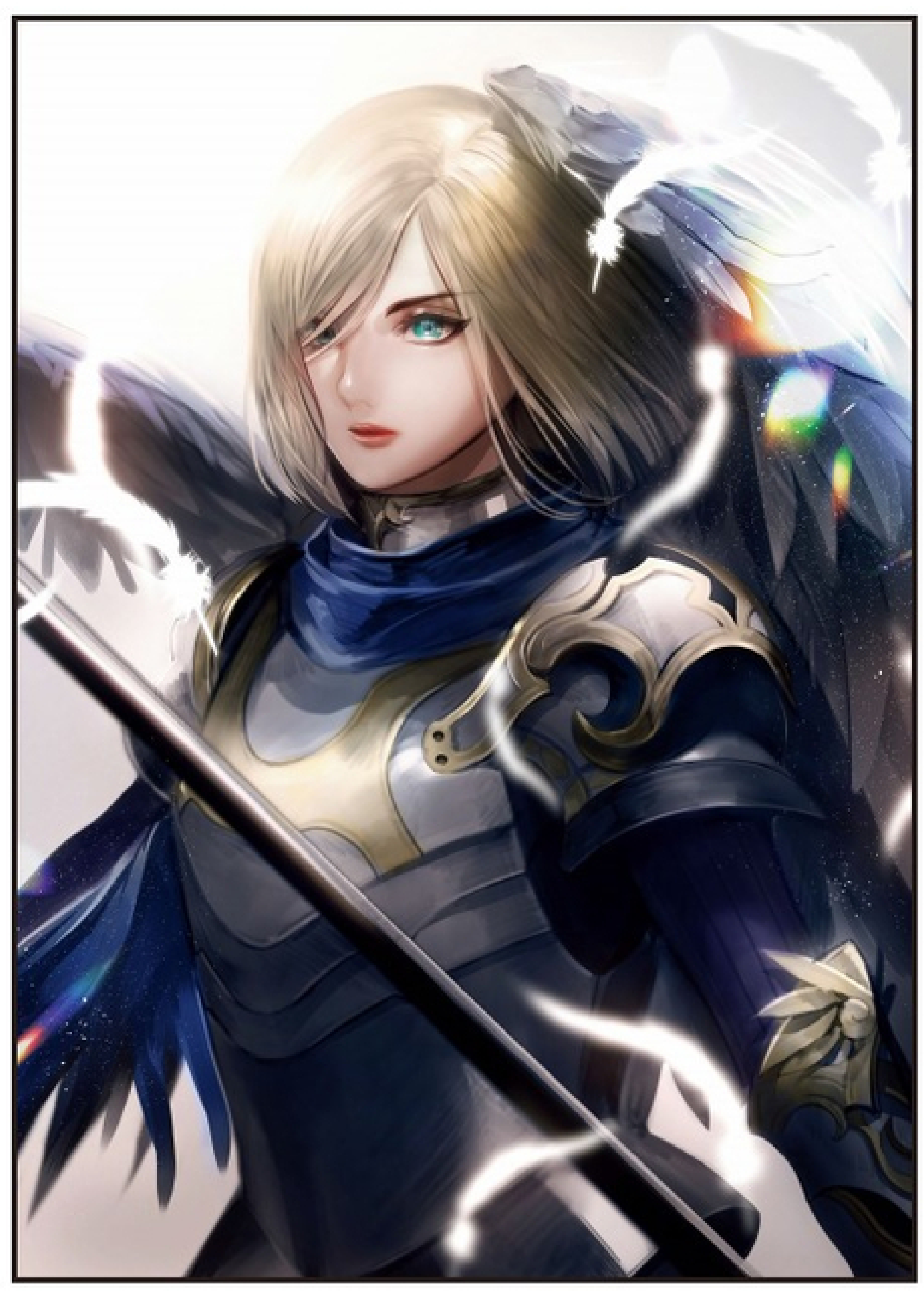
　さらにぼかした羽のシルエットを用意し、［ハードライト］モードで配置します。



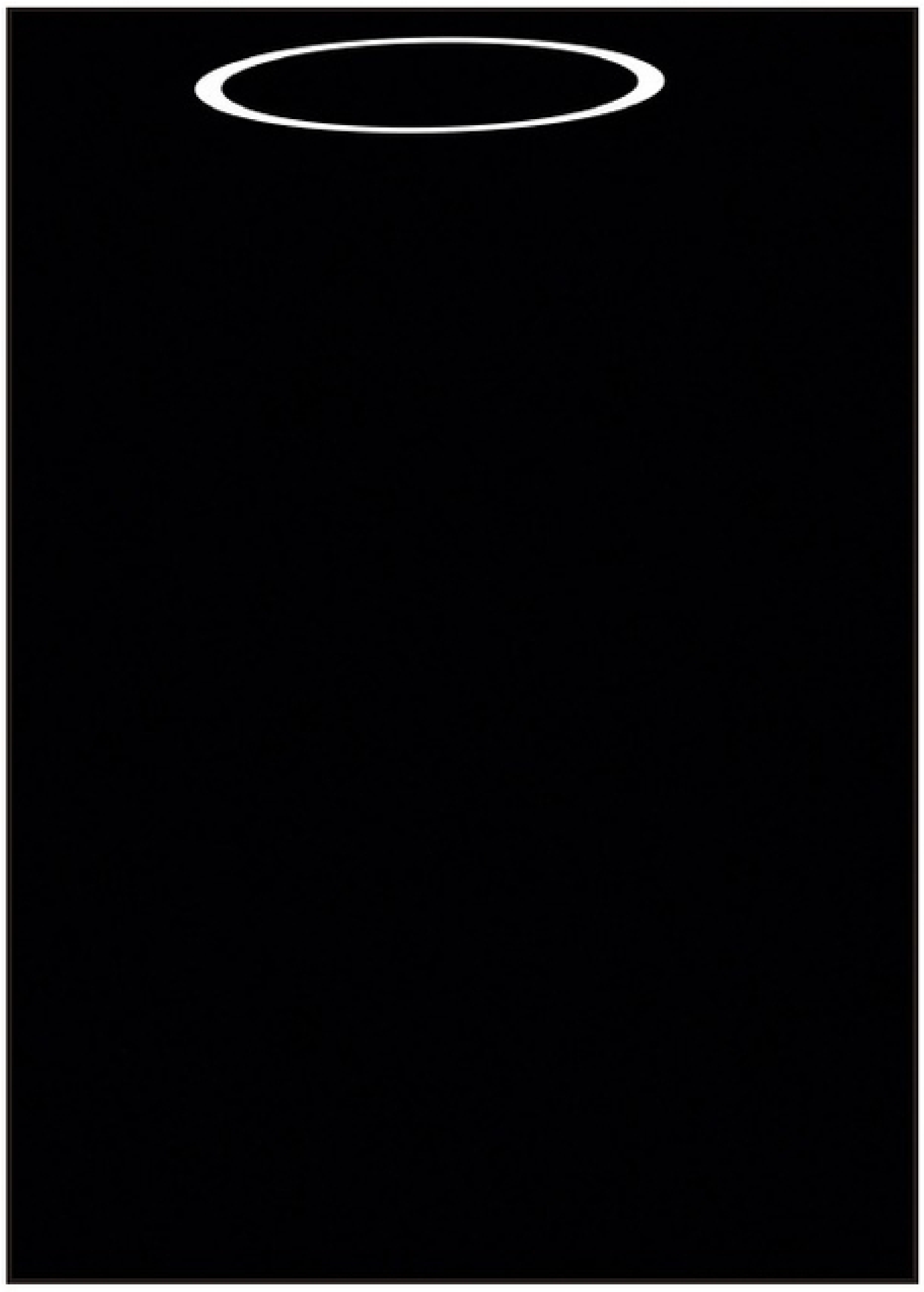
　羽のフレアを［加算（発光）］で描いていきます。

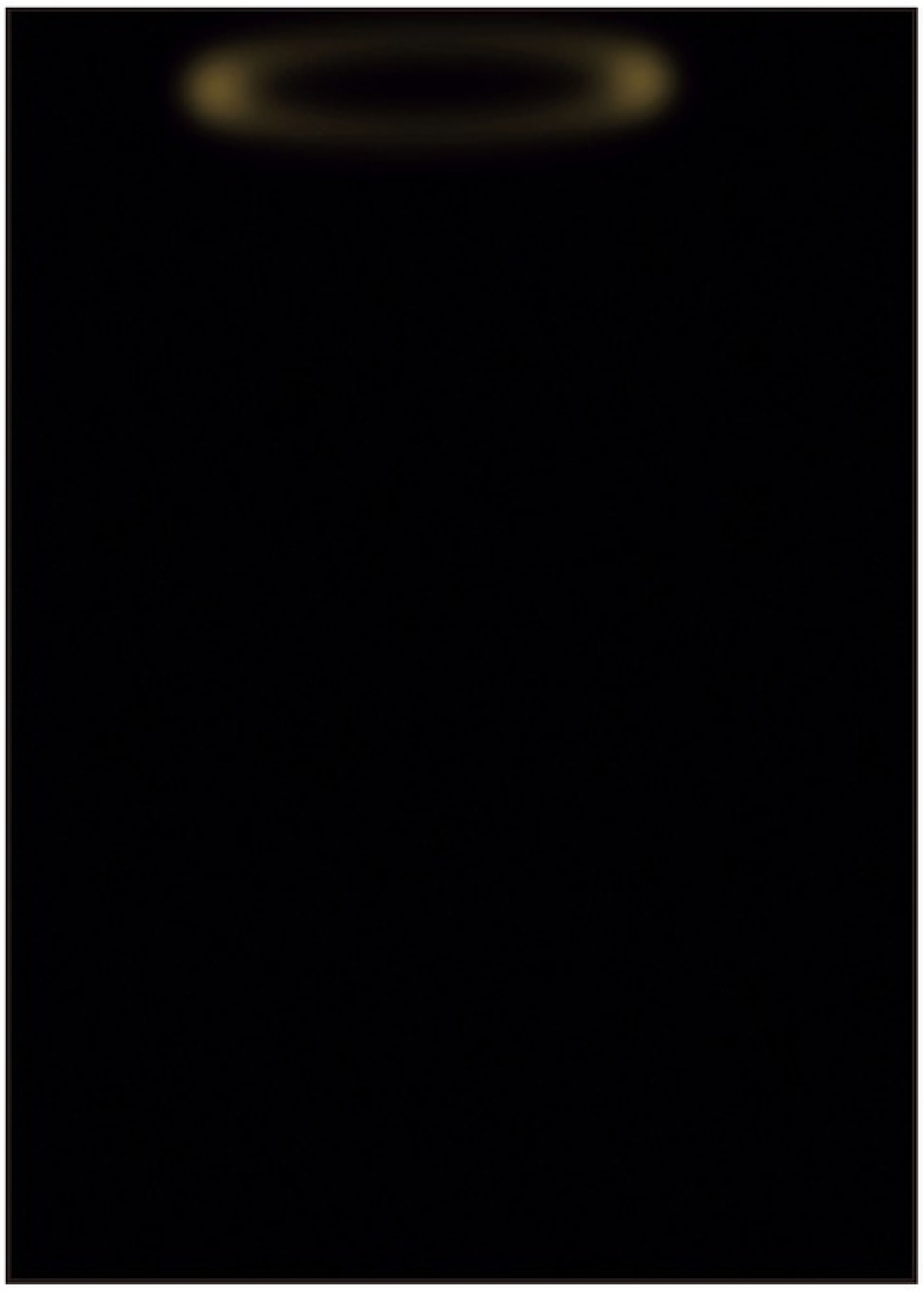


［ハードライト］の羽のシルエットの上に重ねて発光感のある羽にします。



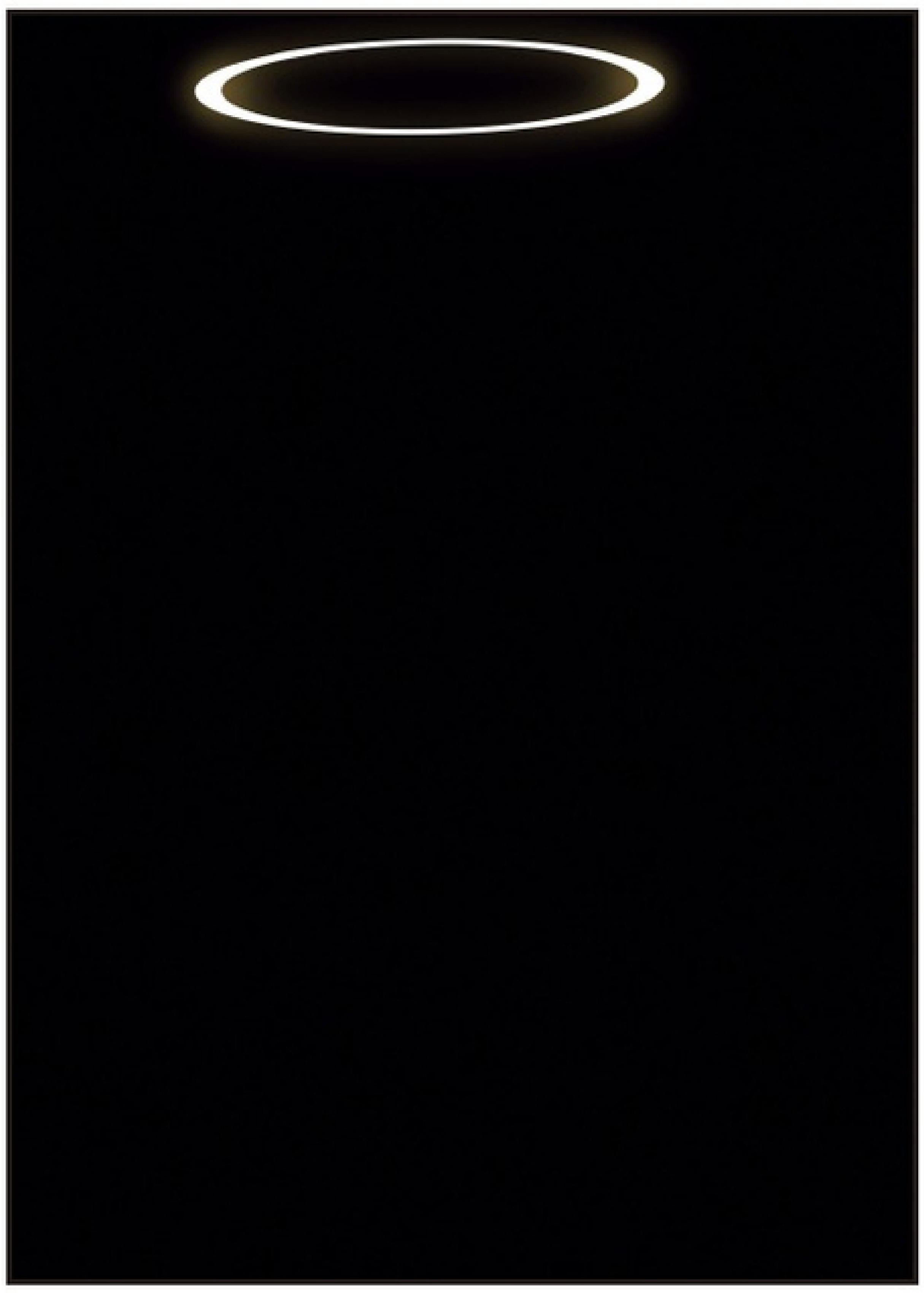
　2種類のぼけ方の羽を重ねたことで、発光感に加えて遠近感も強調されました。

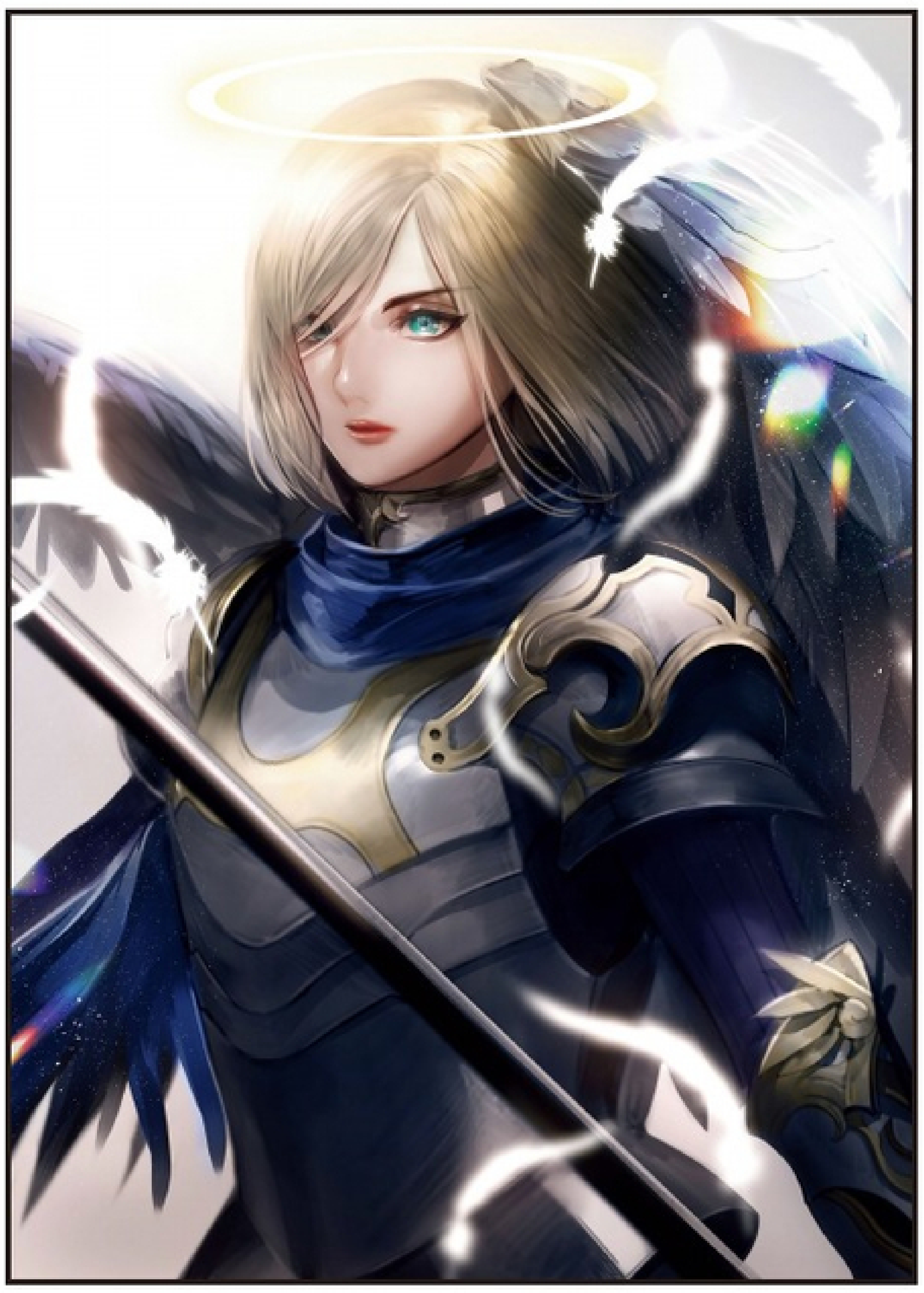




[リニアライト]で「天使の輪」を描きます。
正円状態で描いたものを、奥行きを感じさせるように変形します。

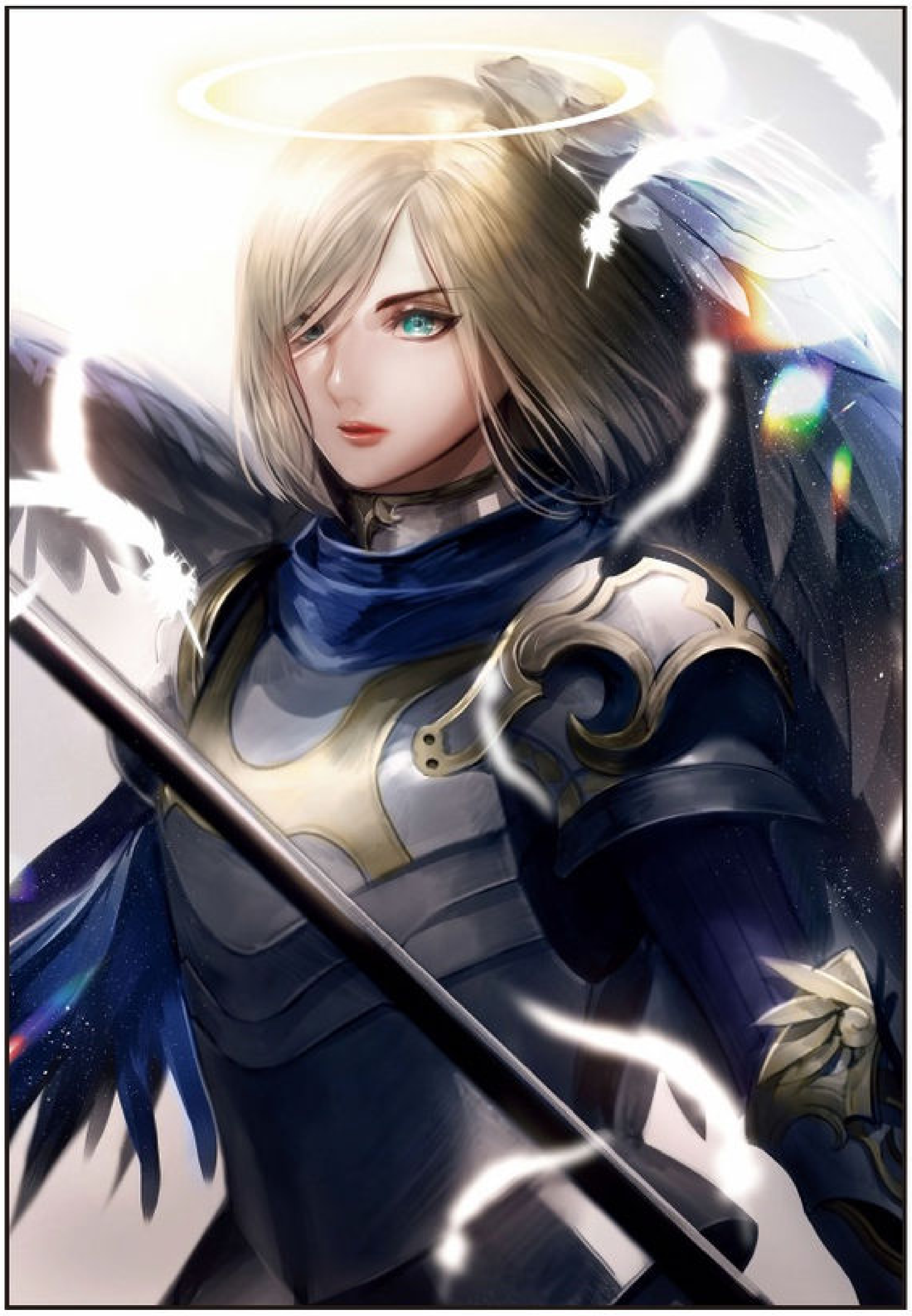
複製したものに色を付け、[ガウスぼかし]をかけてフレアにします。





フレアの上に「天使の輪」のシルエットを重ねてレイヤーを結合します。

配置を微調整します。

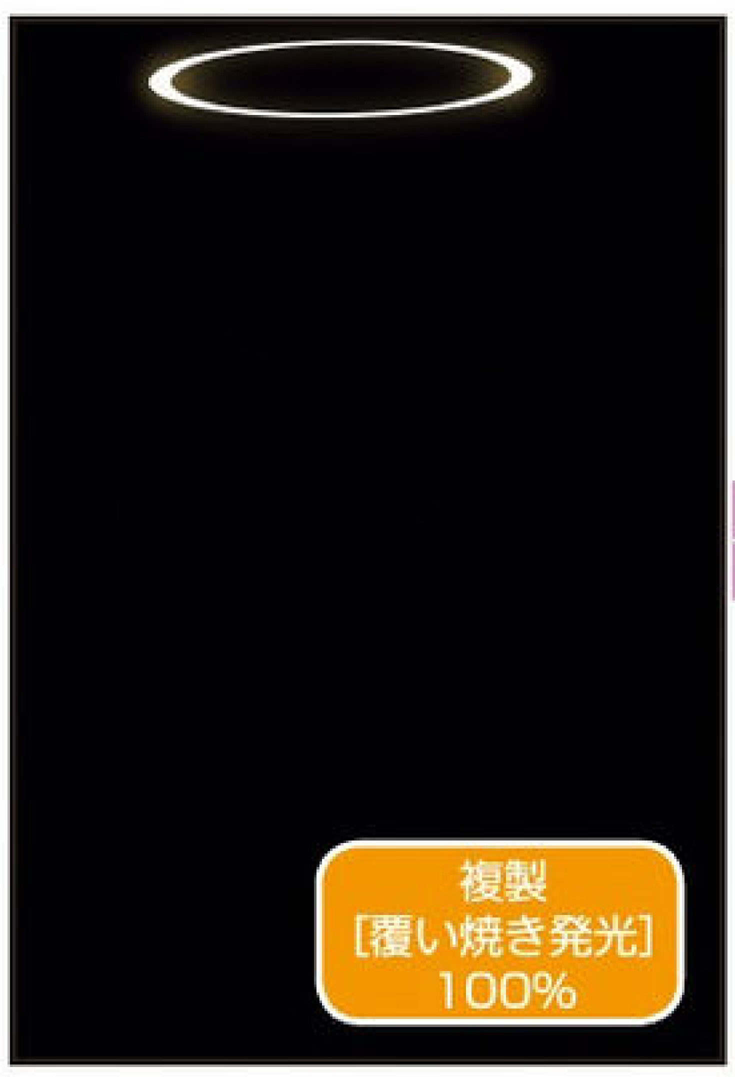


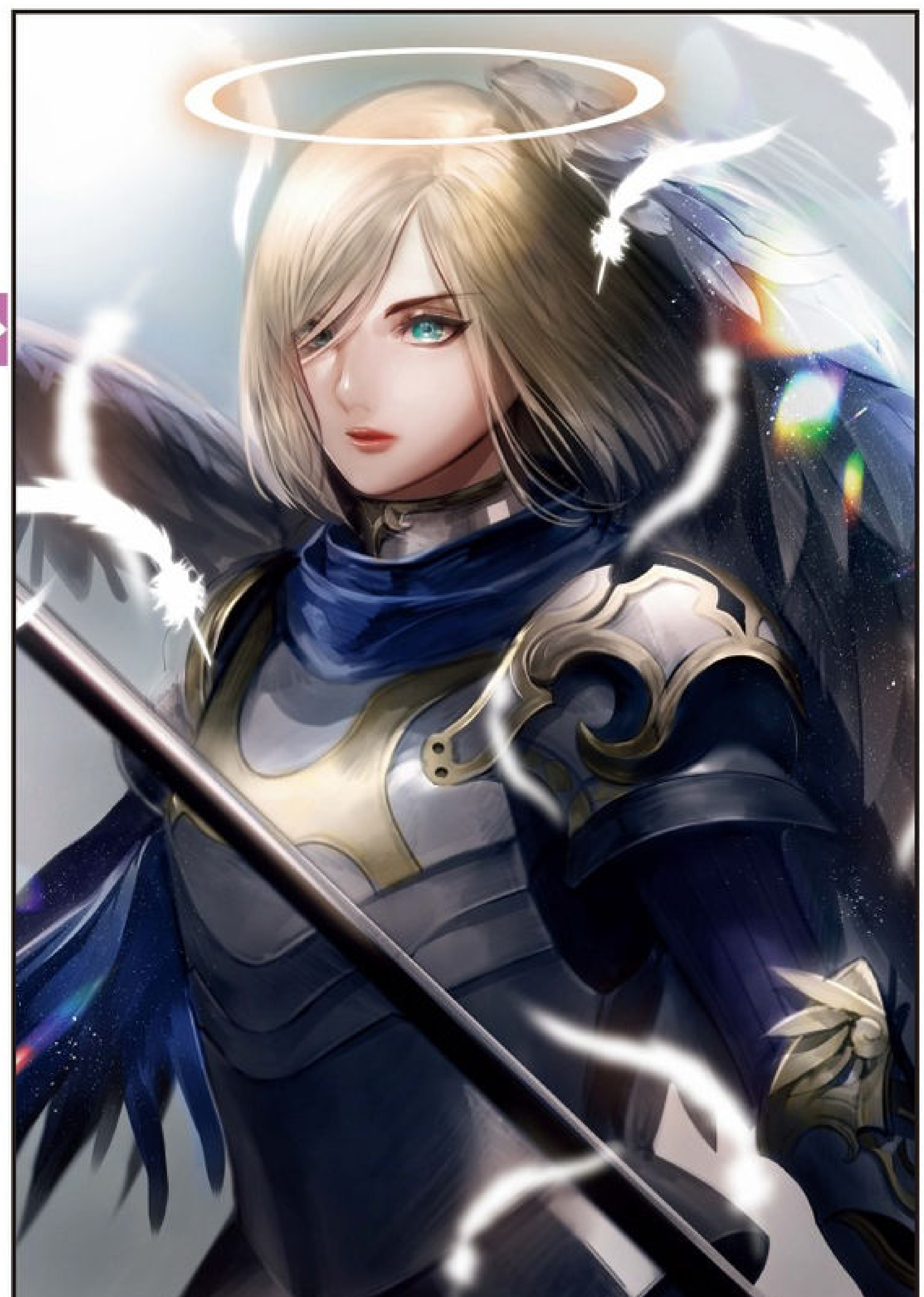
エフェクトをすべて重ねてみると、背景の色が薄いためにプリズム光や羽、天使の輪などの発光効果がわかりにくくなってしまっています。

これらを際立たせるために、背景に[乗算]で少し色を加えることにします。

さらに、天使の輪を複製し[覆い焼き(発光)]で重ねて、より発色をよくします。









凛々しい大天使長の厚塗り風イラストの完成です。



5章

作例2
ハイブリッドパターン

厚塗りでは必要とされなかった線画を起こし、
グリザイユ画法による彩色も取り入れた
ハイブリッドな描き方を解説していきます。

1 線画付きグリザイユ画法

普段、私がイラストの依頼を受ける場合、主線のない重厚な厚塗りよりも、線画をベースにしつつ彩色にグリザイユ画法を使用する、というハイブリッドなパターンが一番多いようです。

途中チェックを受けながら作業を進めていくのですが、完全な厚塗りで描く場合、どうしてもある程度段階が進んでからでないと発注側も出来上がりを判断しにくいようです。



チェックに不向きな初期段階の下絵



ほとんど完成状態になってやっと、完成イメージがクライアントに伝わります。

線画がある場合は発注側も初期段階から完成イラストをイメージしやすいようで、チェック時のすり合わせもスムーズに進むことが多いです。

また、いわゆるアニメ絵や漫画で育っている日本のユーザーに向けた作品の場合、どちらかと言えば線画のあるイラストのほうが受け入れられやすい、という側面もあるようです。

線画があってもなくても、グリザイユの描き方自体に大きな違いが出るわけではありませんが、ここでは線画＆グリザイユのハイブリッドな描き方に加えて、ポージングや、自画撮り写真のちょっとしたTipsも紹介しています。



完成イメージが伝わりやすい線画

2 自撮りポージング

CLIP STUDIOにはポージング用の3Dモデルが搭載されていていますが、関節部分などがどうしても不自然になるので、右図のように自撮りしたものを用意するようにしています（プライバシー保護のため、顔はご容赦ください）。

服の皺や関節の参照には、なんといっても写真が一番です。

モノクロ下絵の要である「影」に関しても参照したいところですが、影の付き具合をちゃんとしたものにしようとすると、照明のセッティングなど本格的な撮影が必要となってくるので、あくまでフォルム参照用のものと割り切っています。

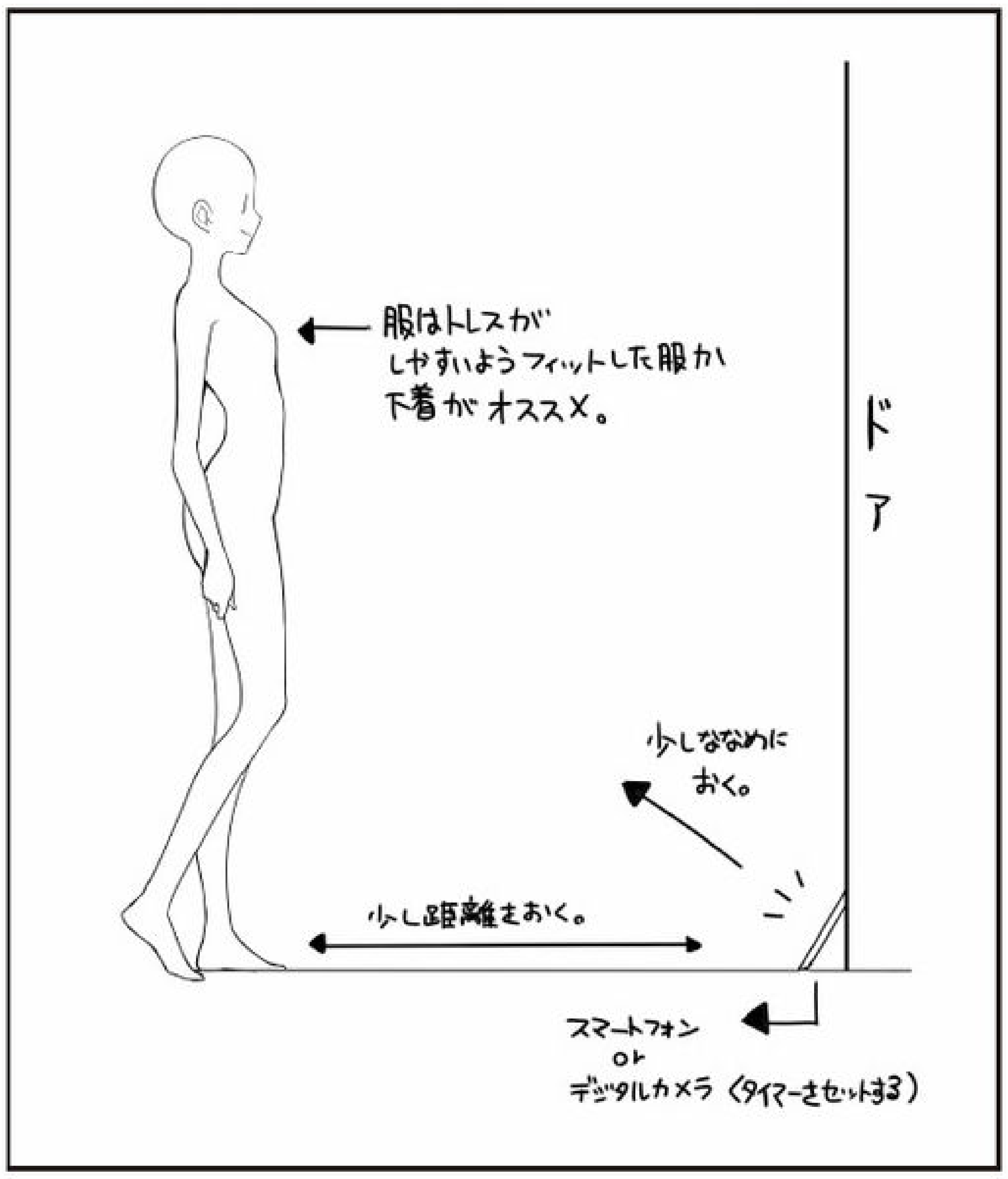


タイマーセットしたスマホorデジカメを床と壁に立てかけたら、なるべく低い位置からアオリ気味に撮るようにします。

アオリ気味で撮ると、パースがついて構図が単調なものにならないだけでなく、若干ですが脚が長くなりプロポーションをよく見せる効果があるのでオススメです。

複数の人物をモチーフとする場合は、コスプレをしてる友人に手伝ってもらうこともあります。

その場合はできるだけキャラクターデザインに近い服装を用意してもらい、服の皺や影の付き方なども参考にできるように撮影しています。



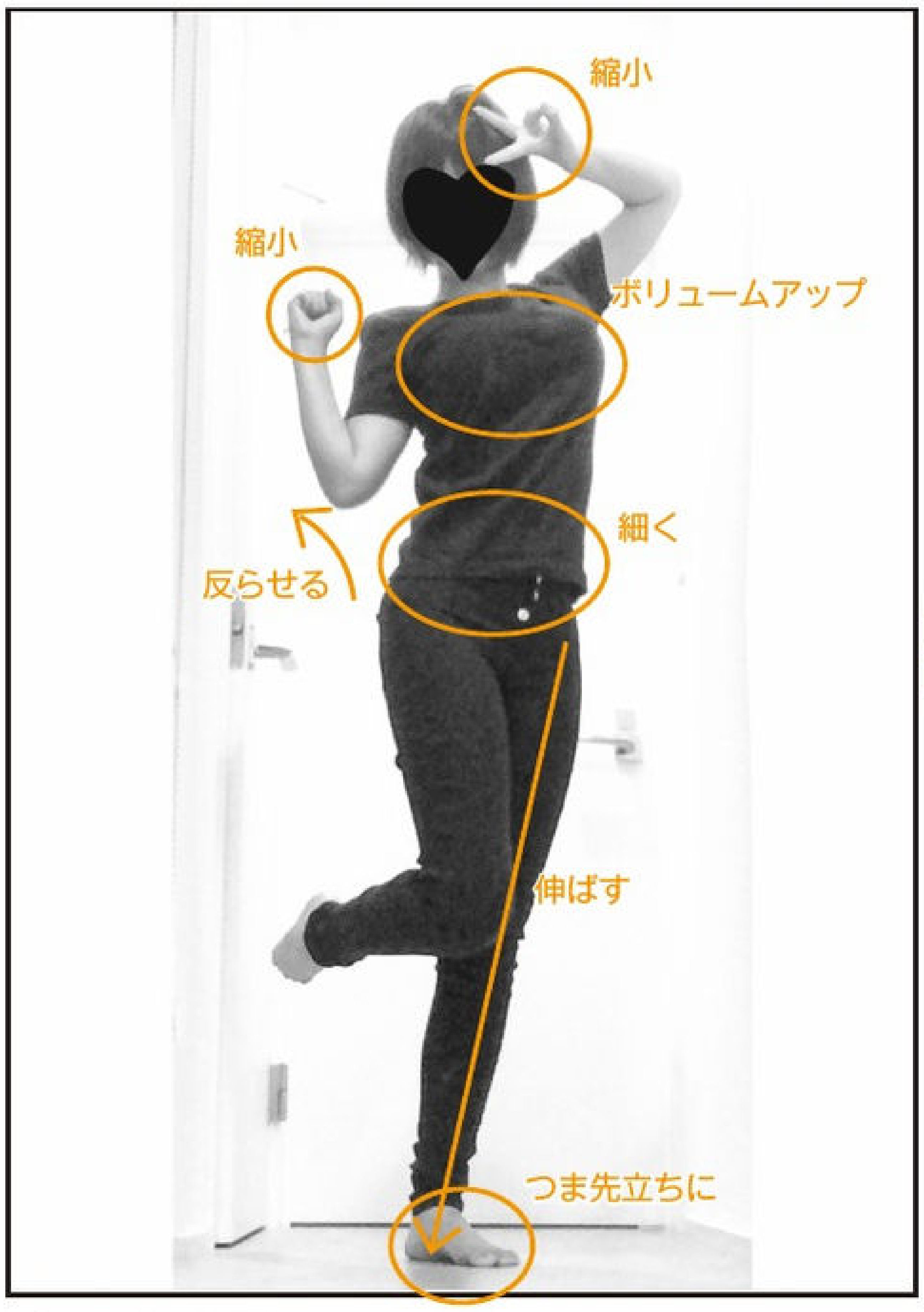
撮影が済んでPCに画像を取り込んだら、色調調整で彩度をなくしてモノクロ画像に変換し、トレスして線画を仕上げていきます。



トレスを始める前に、写真の段階からプロポーションを調整しておきます。

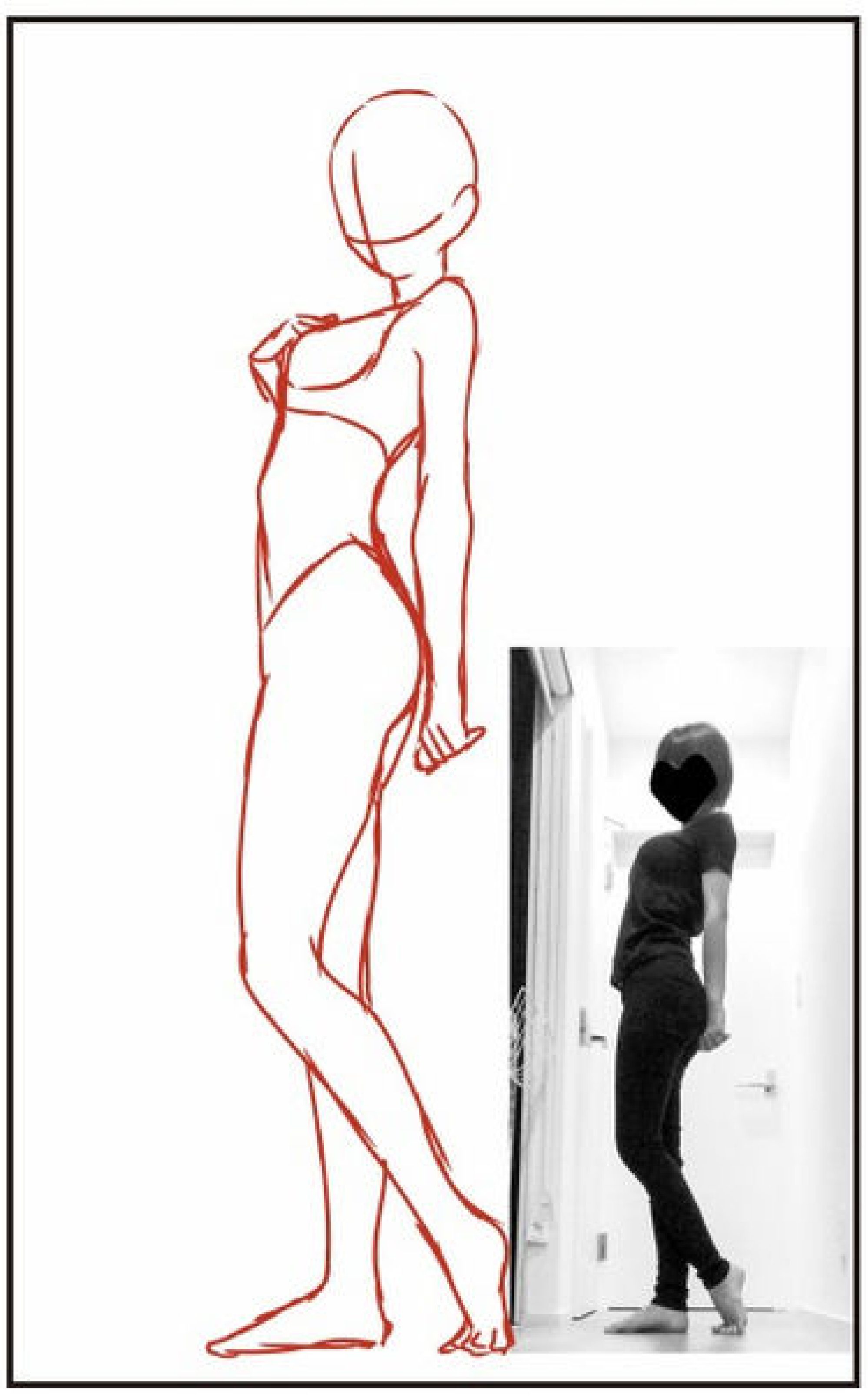
拡大縮小、メッシュ変形、指先ツールなどを駆使し、ボリュームアップやスリム化してイメージに近付けていきます。

ときにはプロポーションの調整だけでなく、肩幅を広くしたり、手を大きく変形して男性のプロポーションを再現したり、各部の比率を調整して子供体形に近付けたりすることもあります。

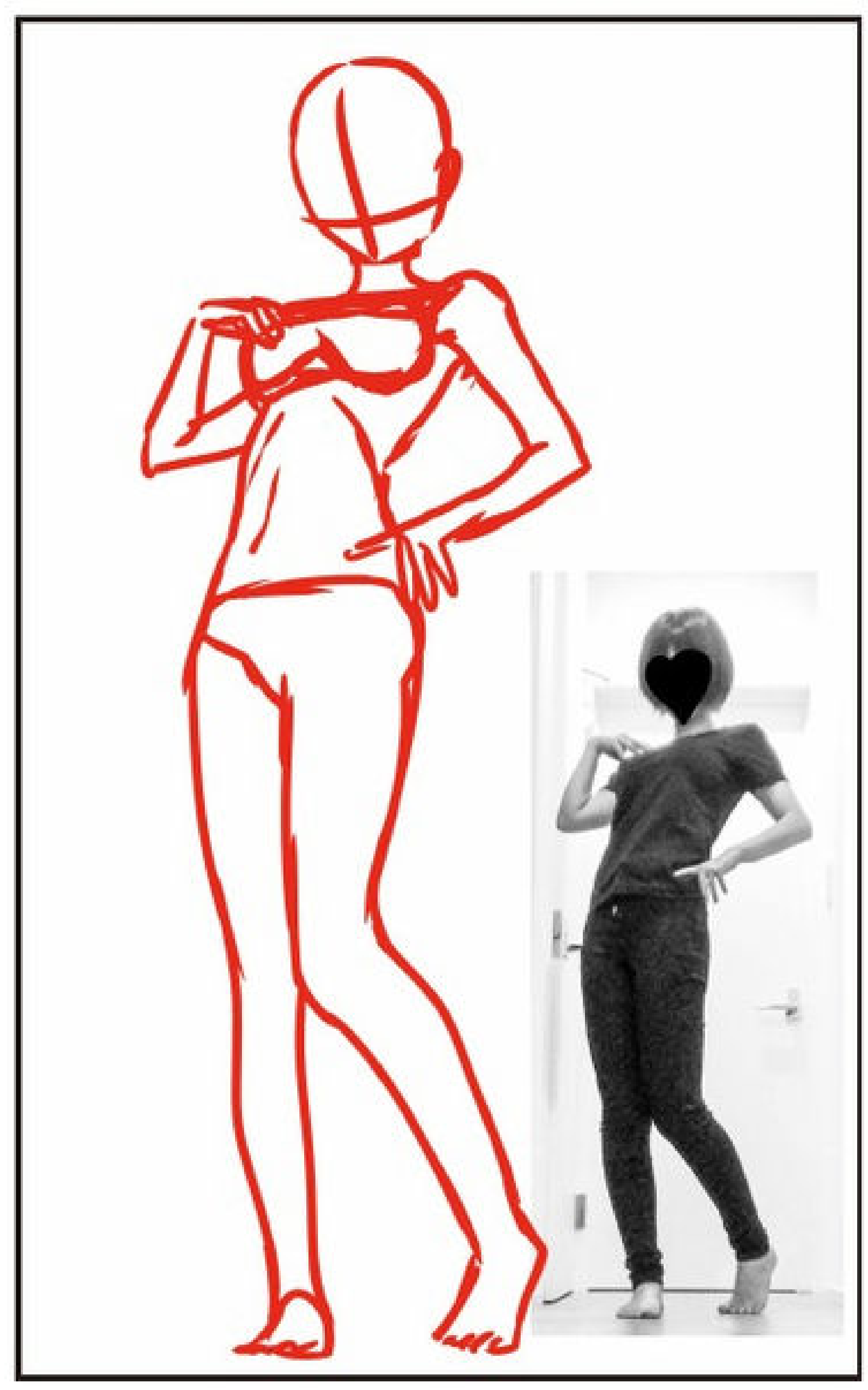


プロポーション調整前


プロポーション調整後





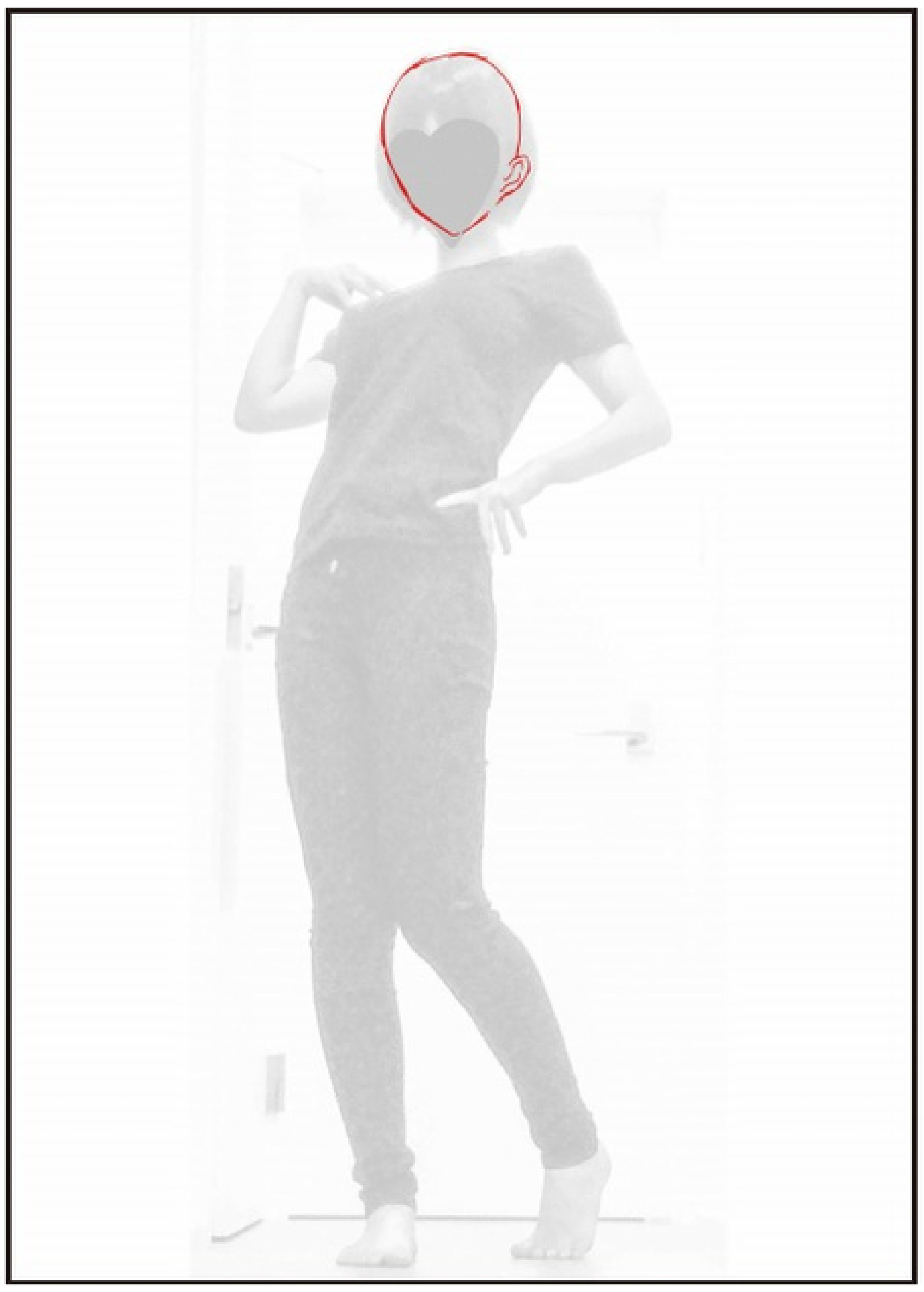


候補とした3種類の写真の中から、どのポーズにするか絞り込みます。クライアントチェックが必要な場合は、写真ではなくラフにトレスした線画の方を見せて検討してもらいます。

今回は3枚目の画像を元に、線画を進めていくことにします。

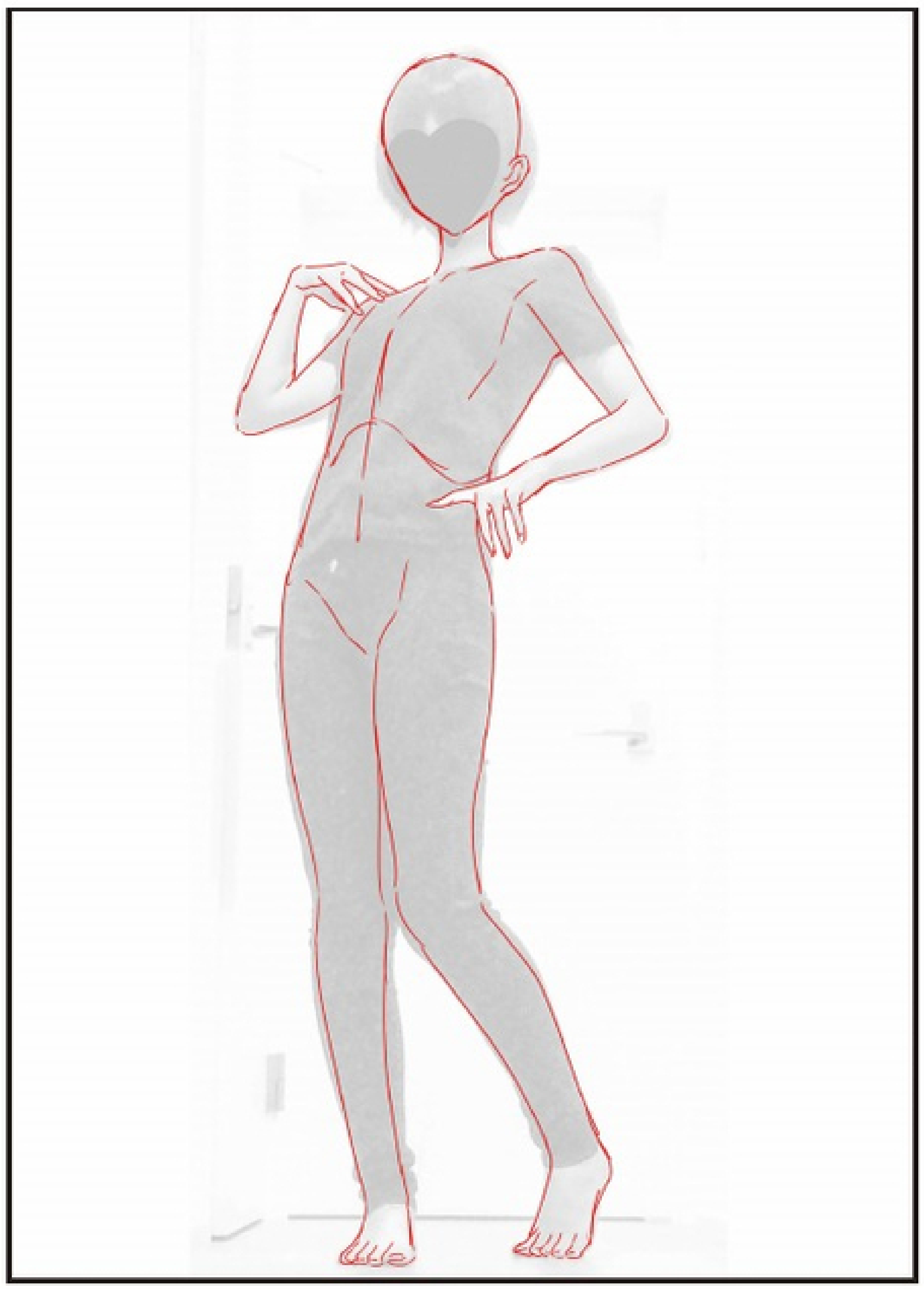
3 線画

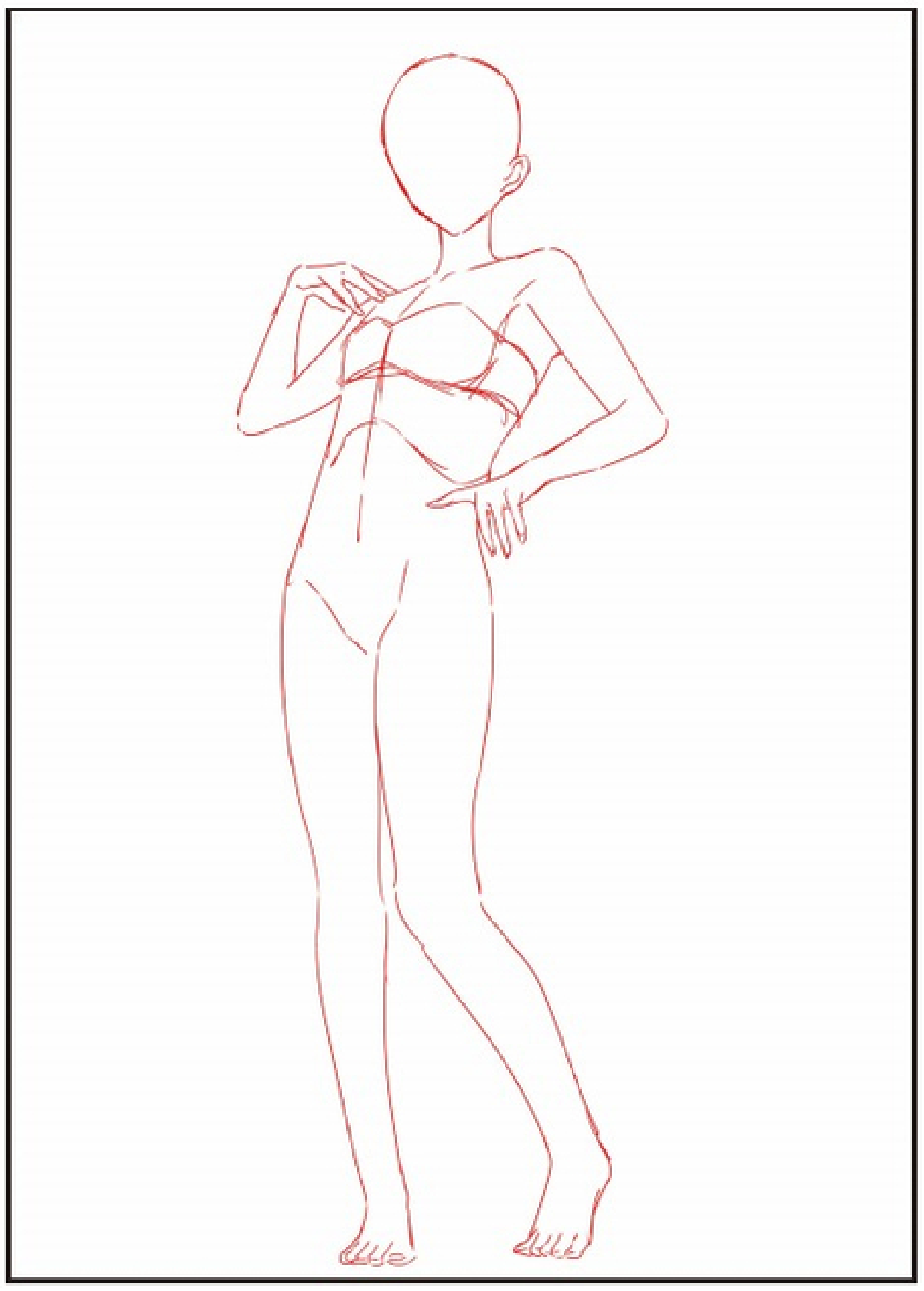




この画像を元に線画トレスをしていきます。
ちなみにこの写真はほとんどいじっていません。

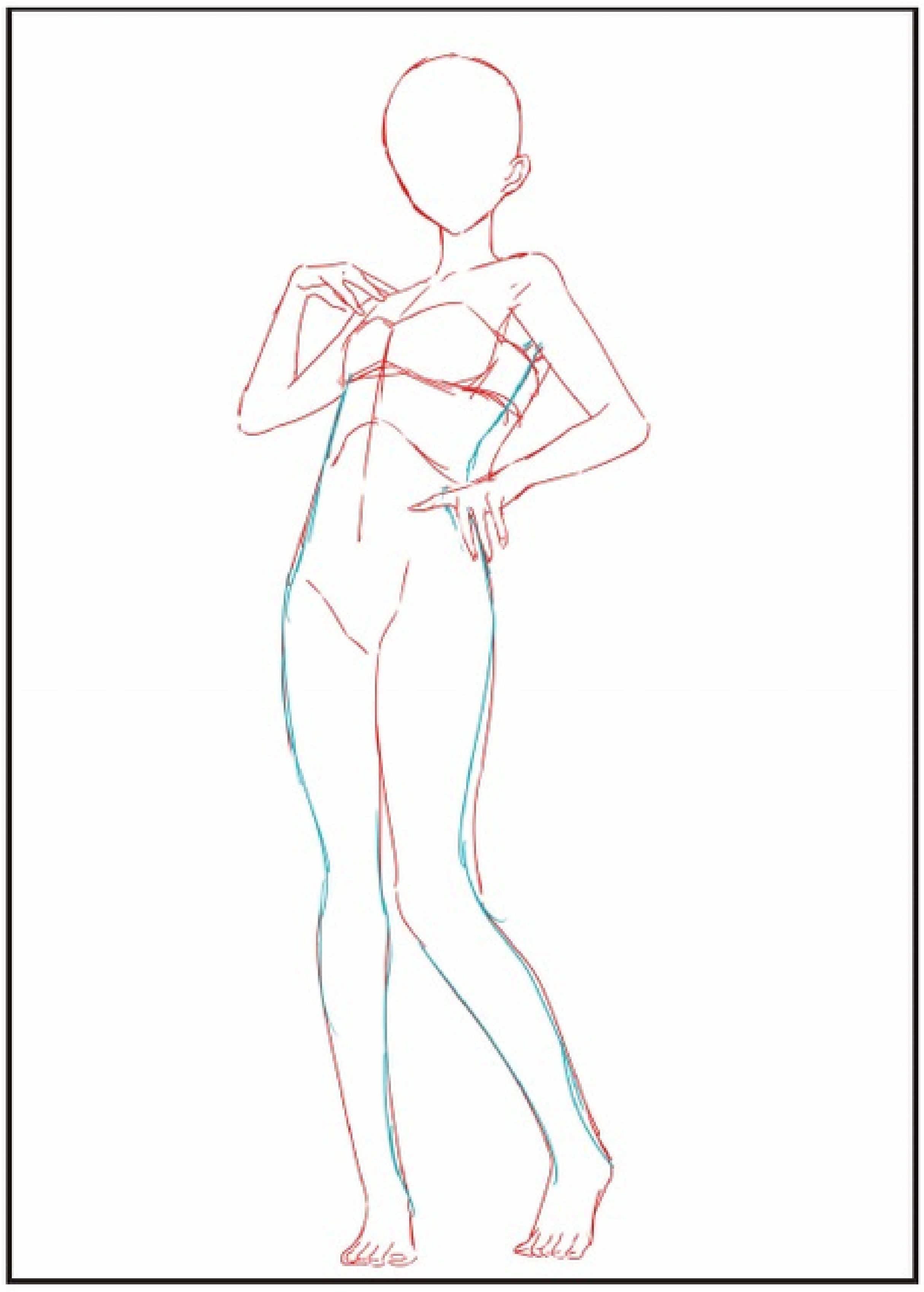
不透明度を下げて上にレイヤーを追加し、赤色の鉛筆でラフ線画を起こしていきます。

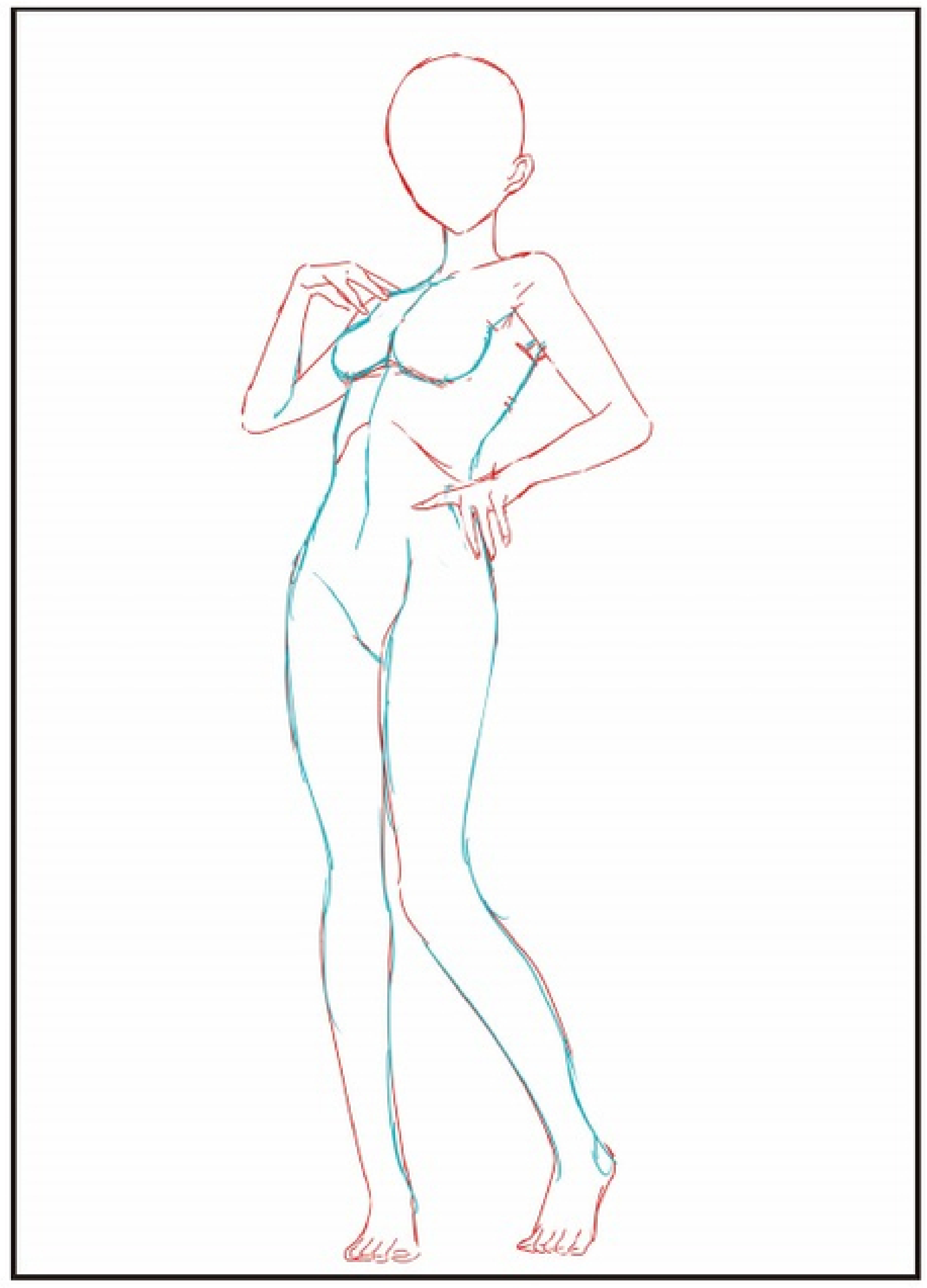




今回は服を着ているので生身部分を透かすようにトレスしていきますが、普段は下着姿で撮影して手間を省いています。

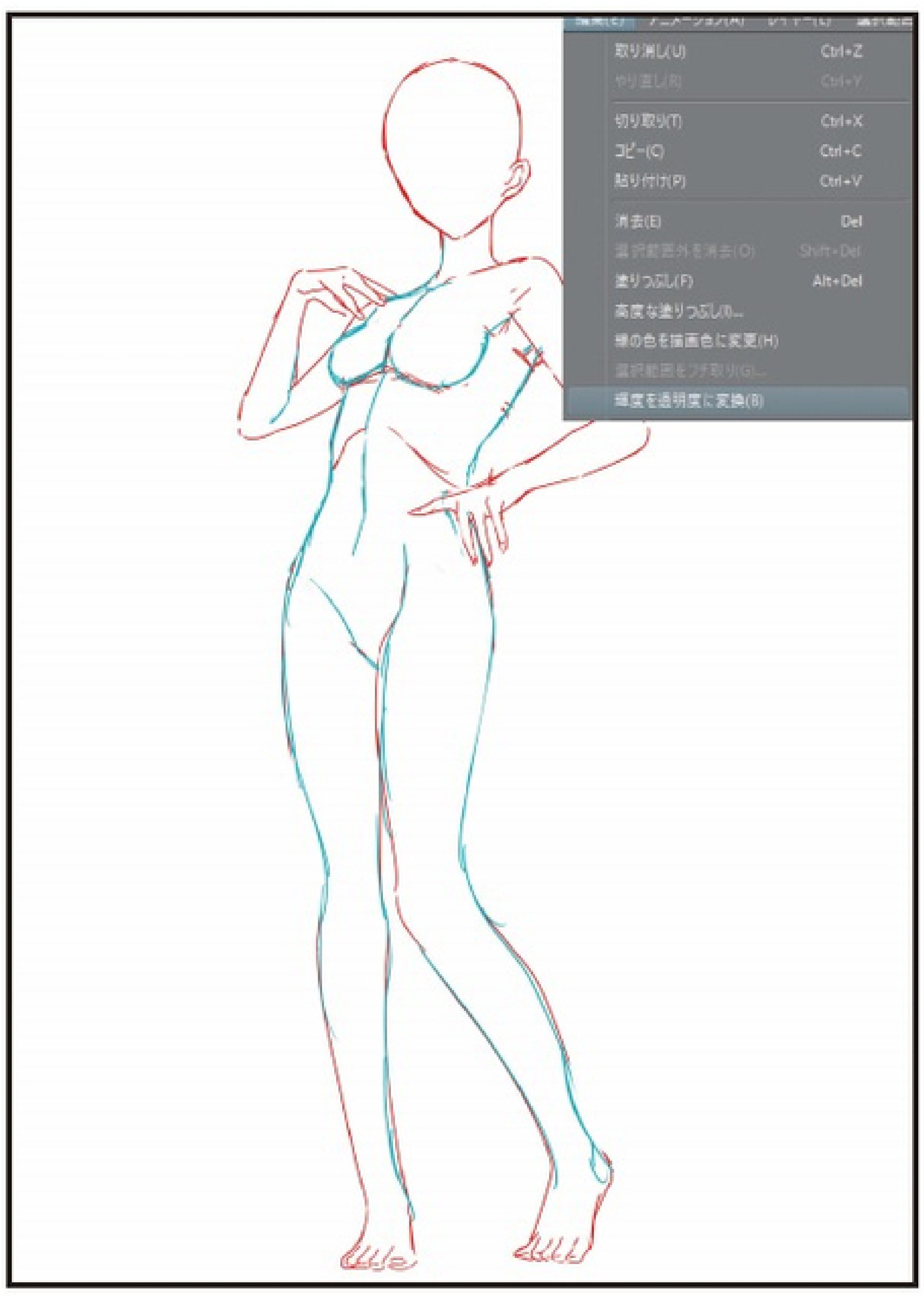
ひととおりトレスが終わり、線画のラフベースができました。

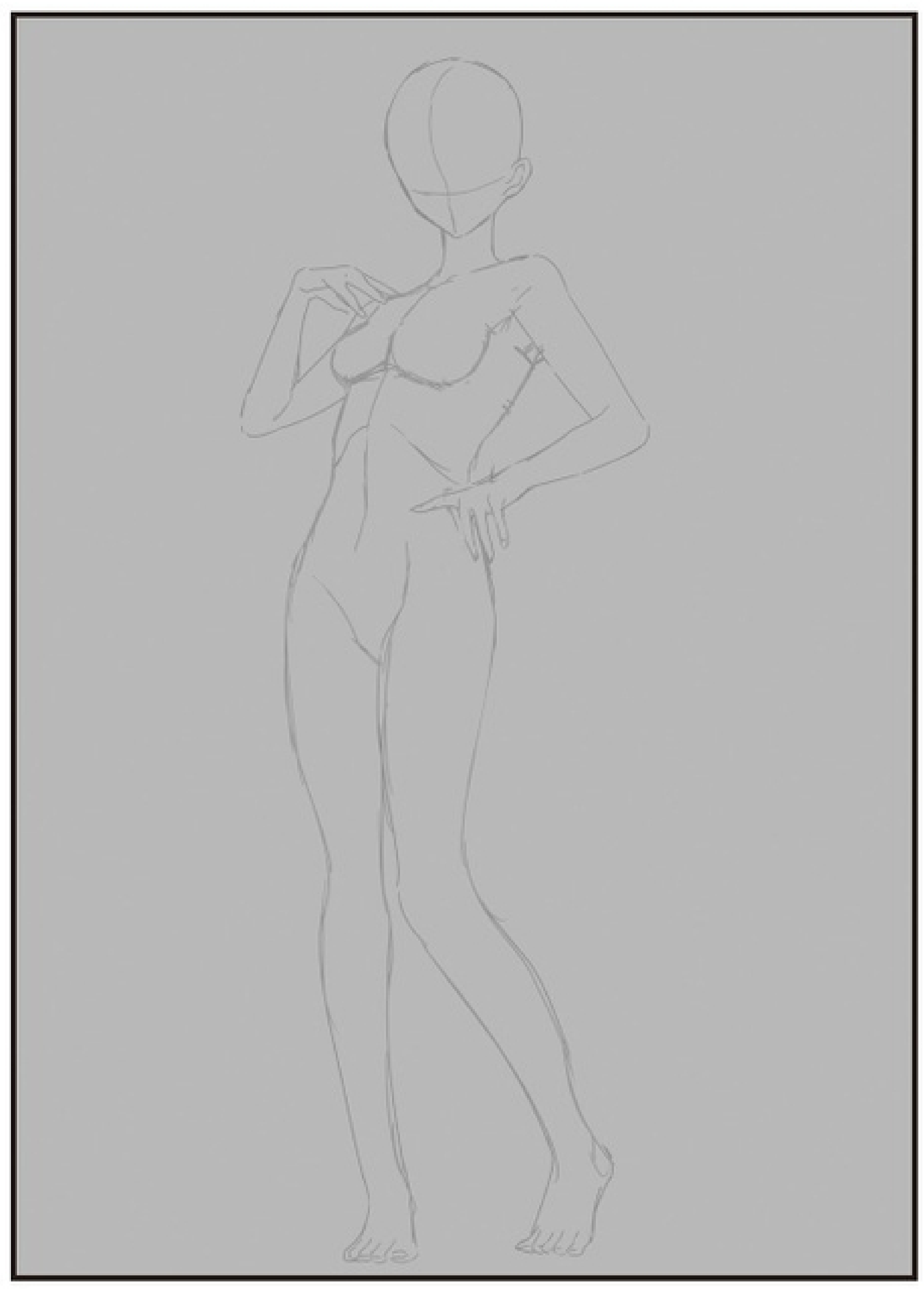




　レイヤーを追加し、見分けやすいように今度は青色のブラシでフォルムを調整しつつ線画を描いていきます。

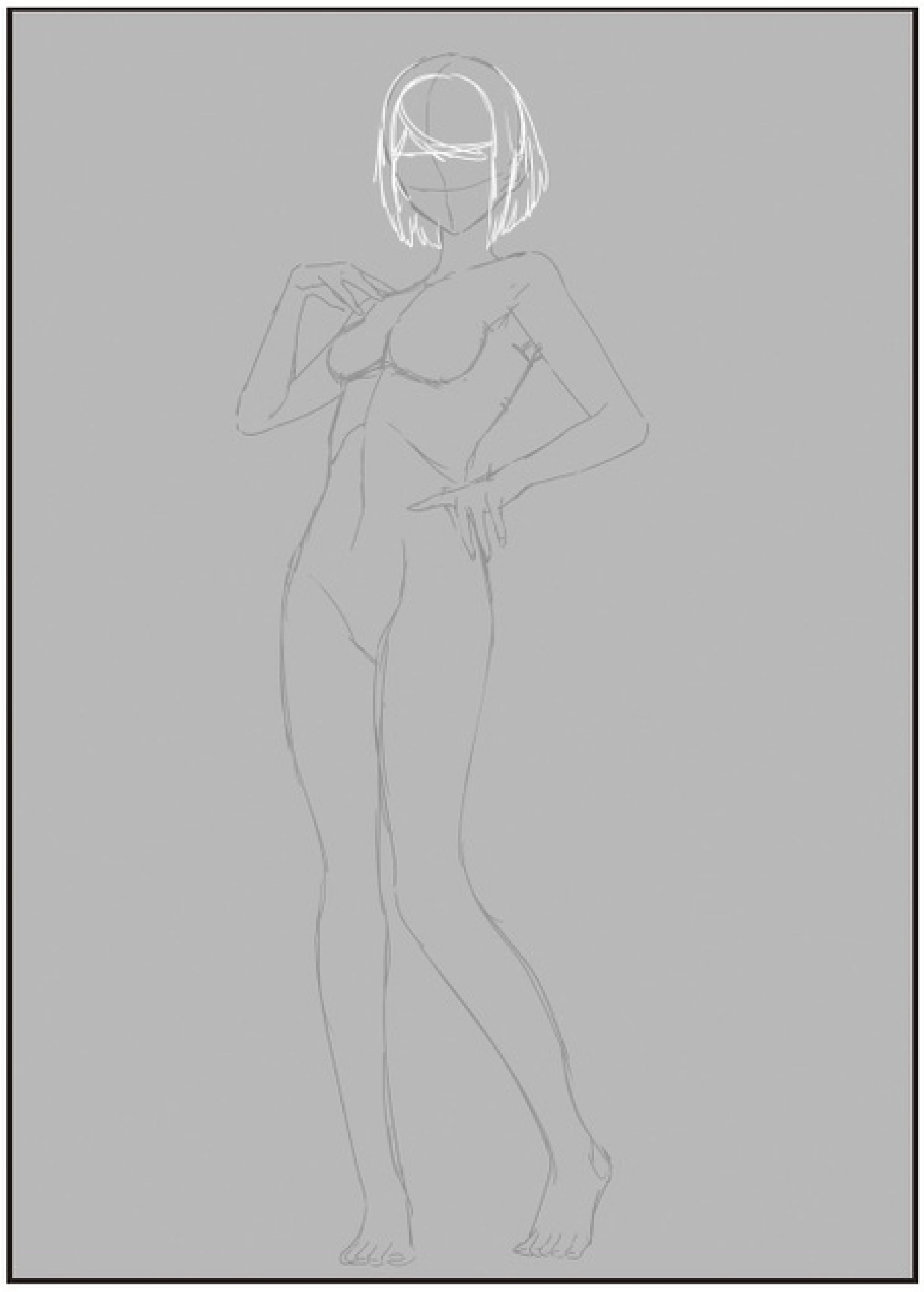
　青線で調整した後の、不要となった赤色の線はどんどん消していきます。



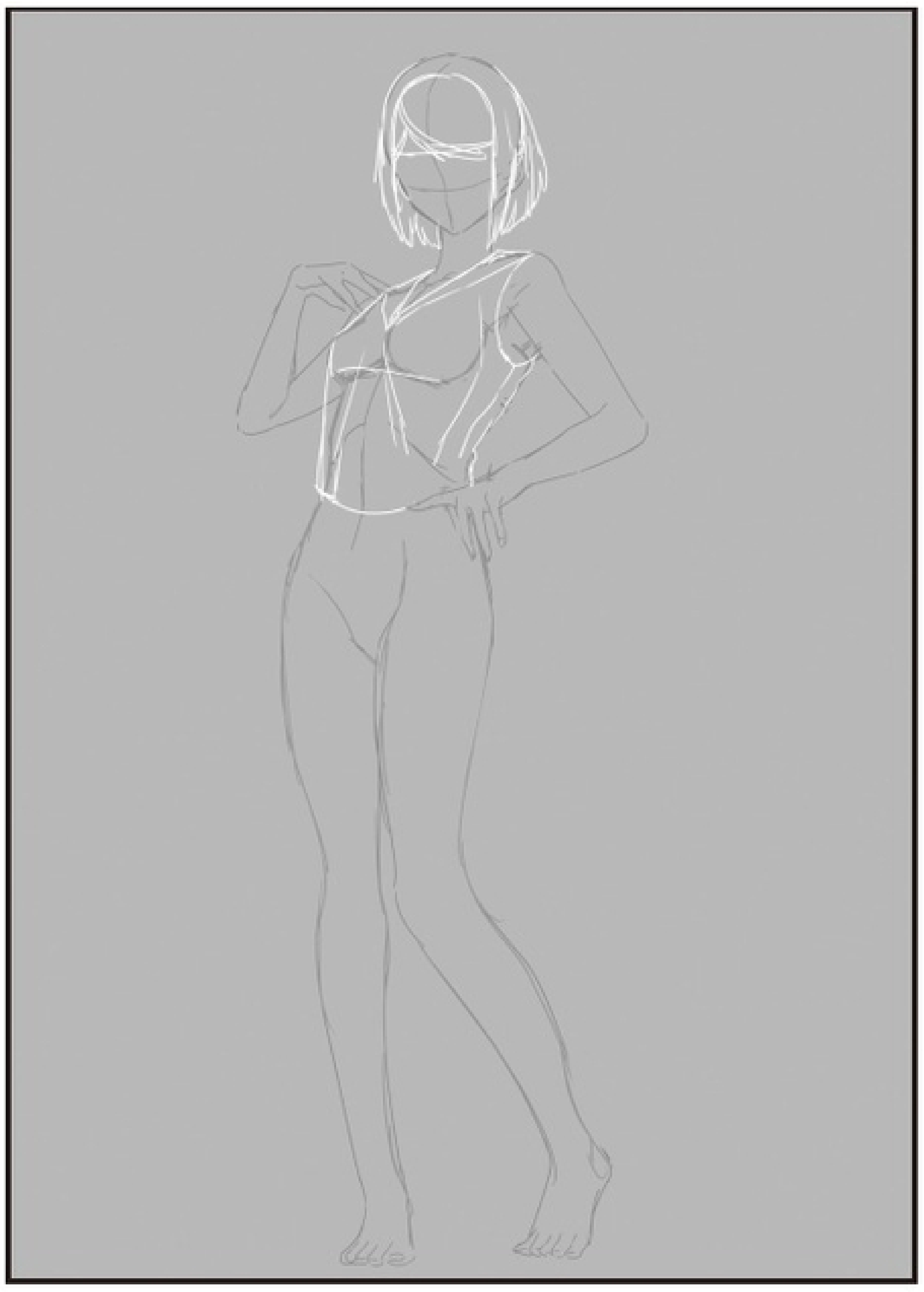


　[編集]＞［輝度を透明度に変換］で赤青両方の線の色をグレースケール化します。

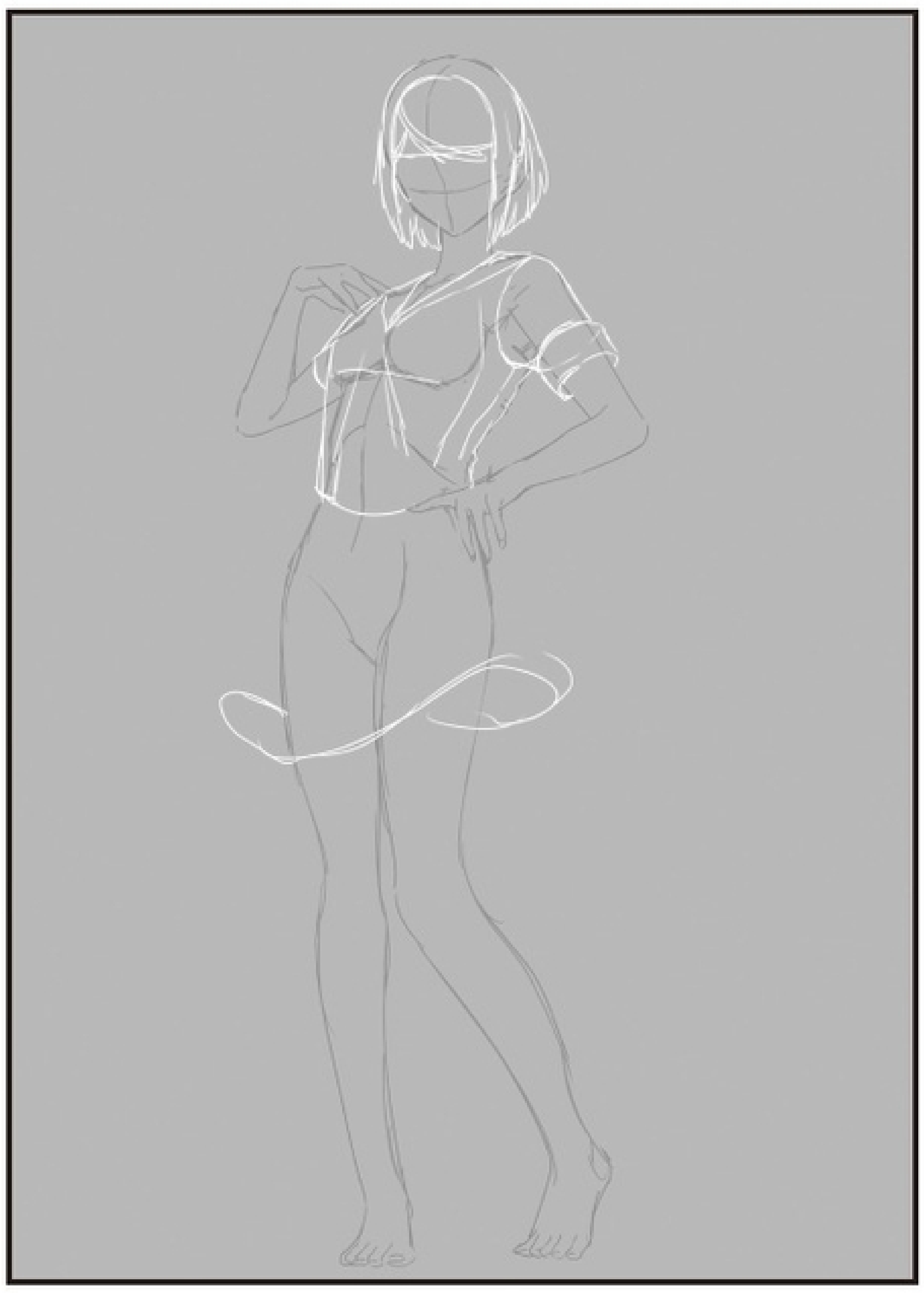
　塗り漏れ防止用に背景をグレーで塗りつぶします。



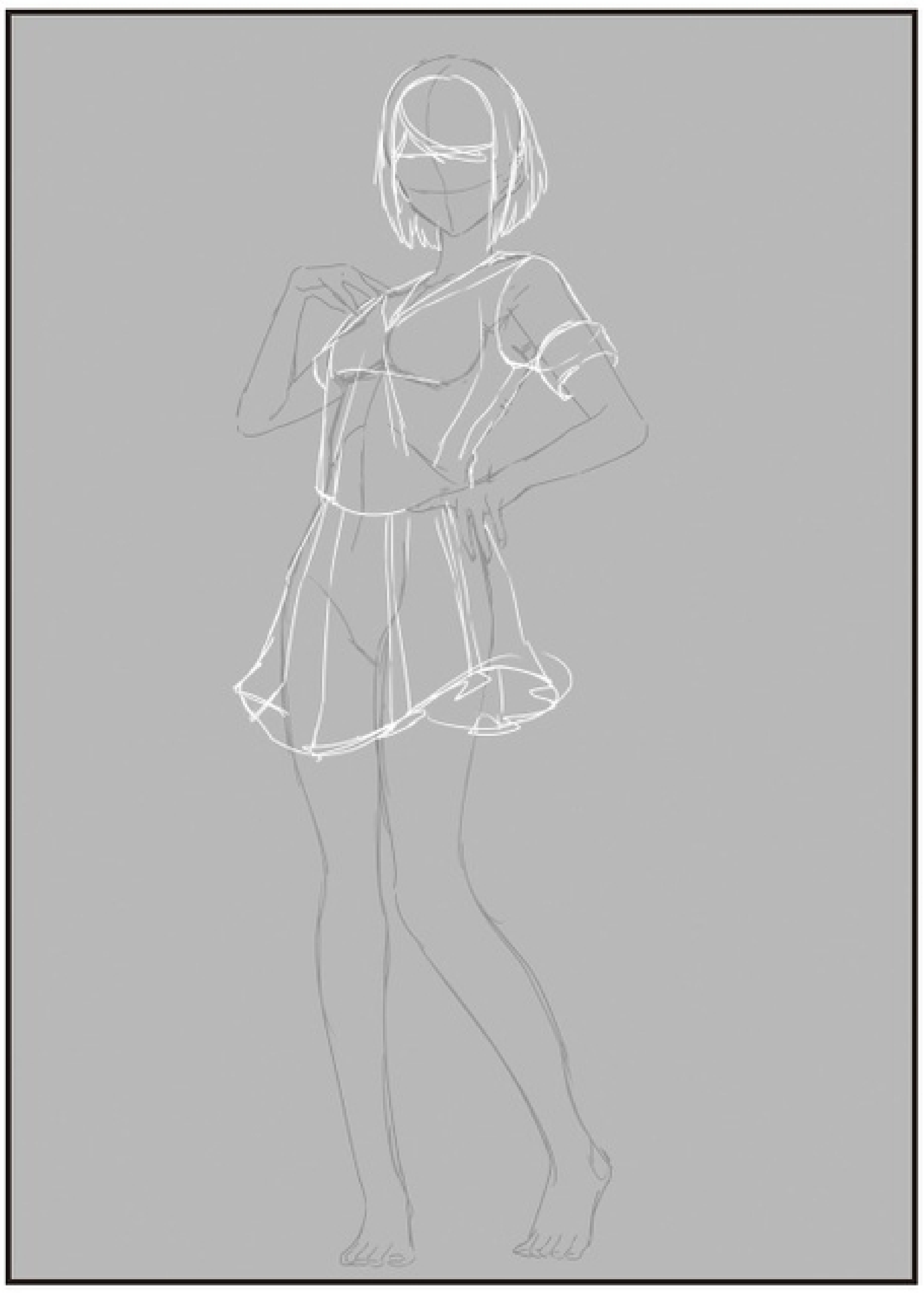
レイヤーを追加し、今度は白でディテールを描き足していきます。まず髪型から。



素体が中にあることを意識しながら上にシャツを描き足していきます。



スカートは裾部分を描いて長さを設定してから、プリーツを足していきます。



中の素体、特に腰骨に当たって起きるフォルムの変化を意識しながらスカートを描いていきます。



ソックスは、素体のふくらはぎの円周に沿わせるように、表側だけでなく裏側まで描くと、自然になります。



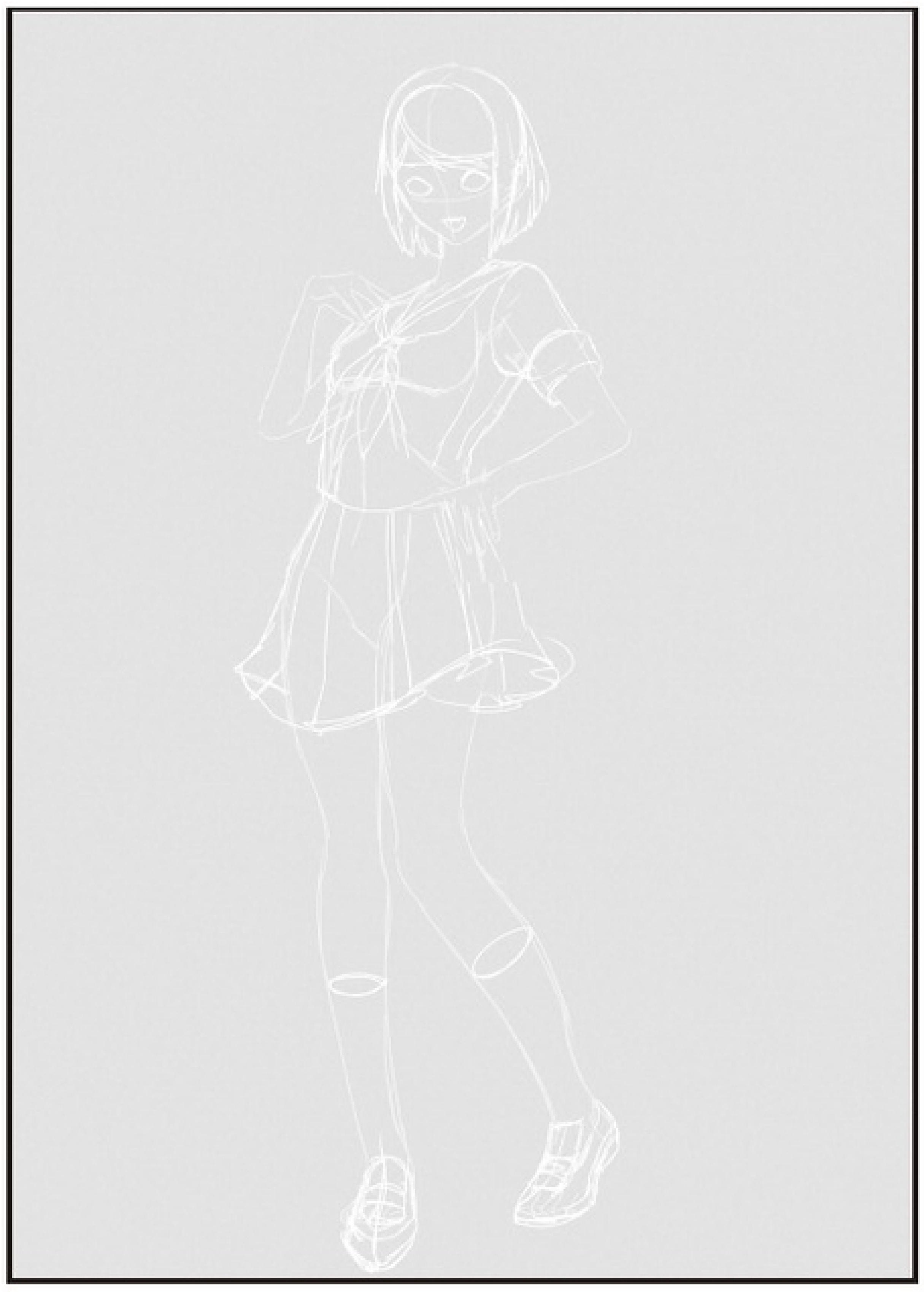
靴を描き足します。



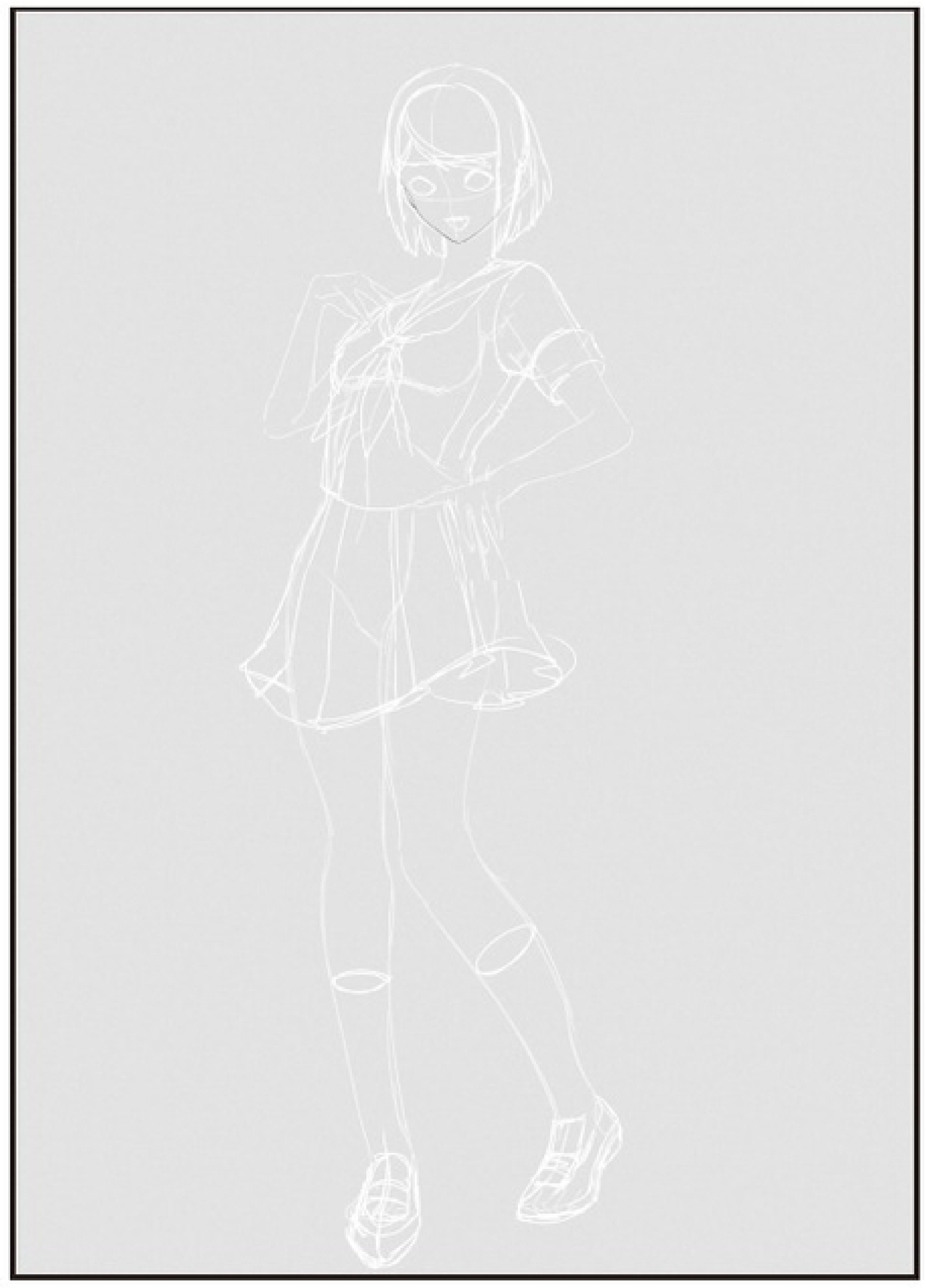
服がある程度揃ってきたので全体のバランスを再度チェックします。



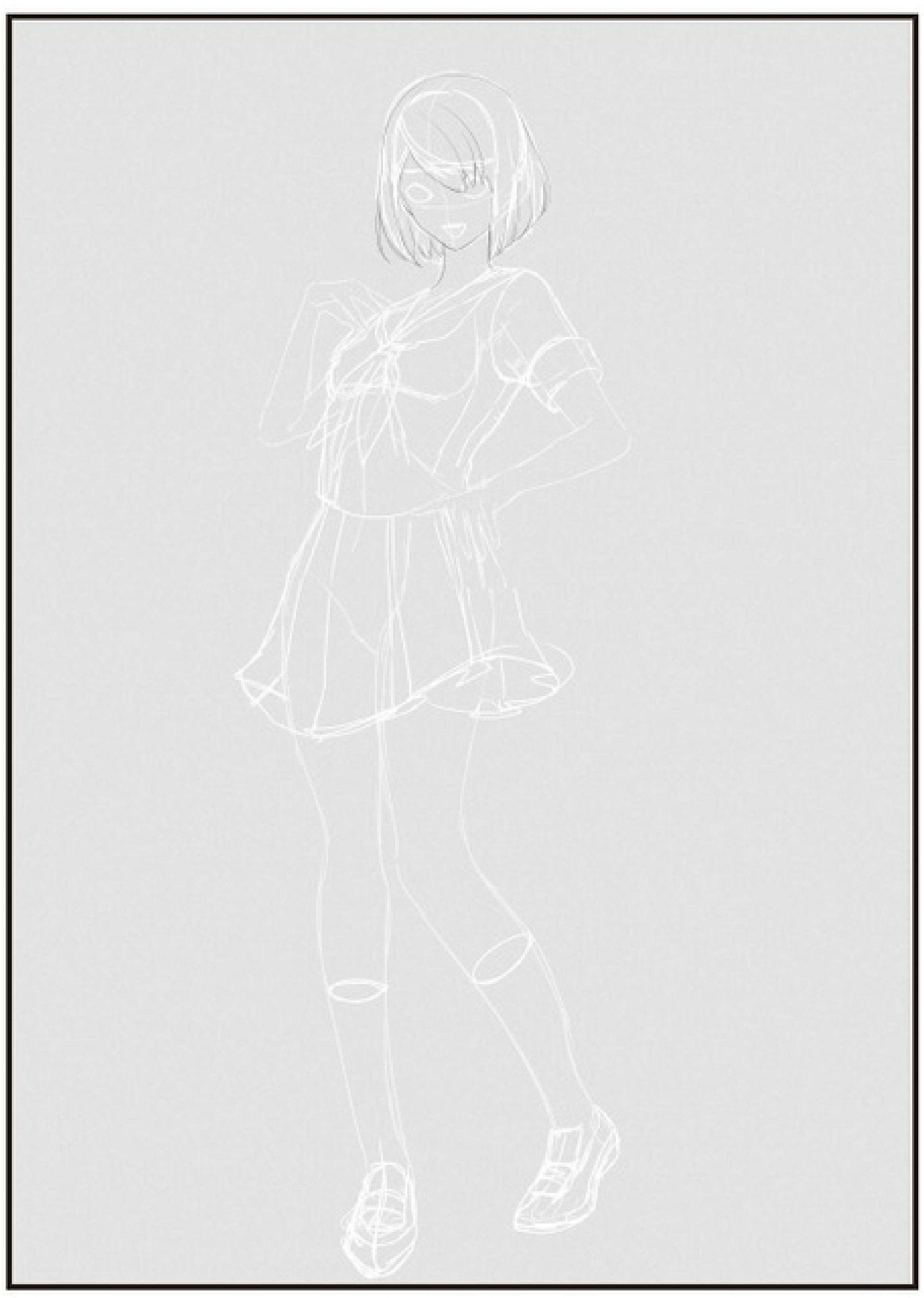
等身が若干高めに感じたので、[自由変形]([Ctrl]+[T])で上半身を少し縮めるなど調整します。



ラフ線画を白色の線に統一します。



上に追加した新規レイヤーに、黒色の線でクリンナップ線画を描いていきます。



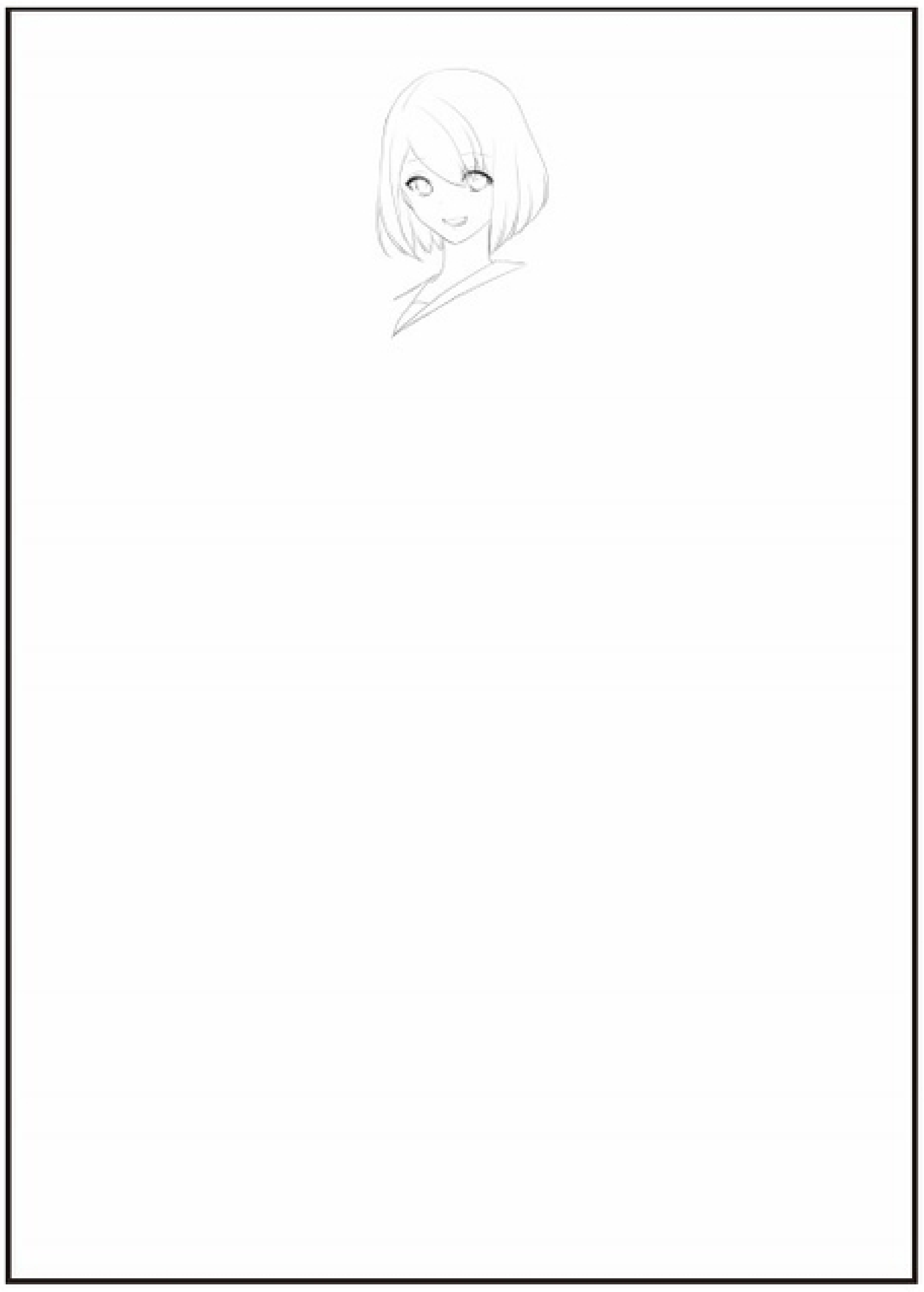
最初に顔の輪郭と首を描いたら髪型を決めていきます。



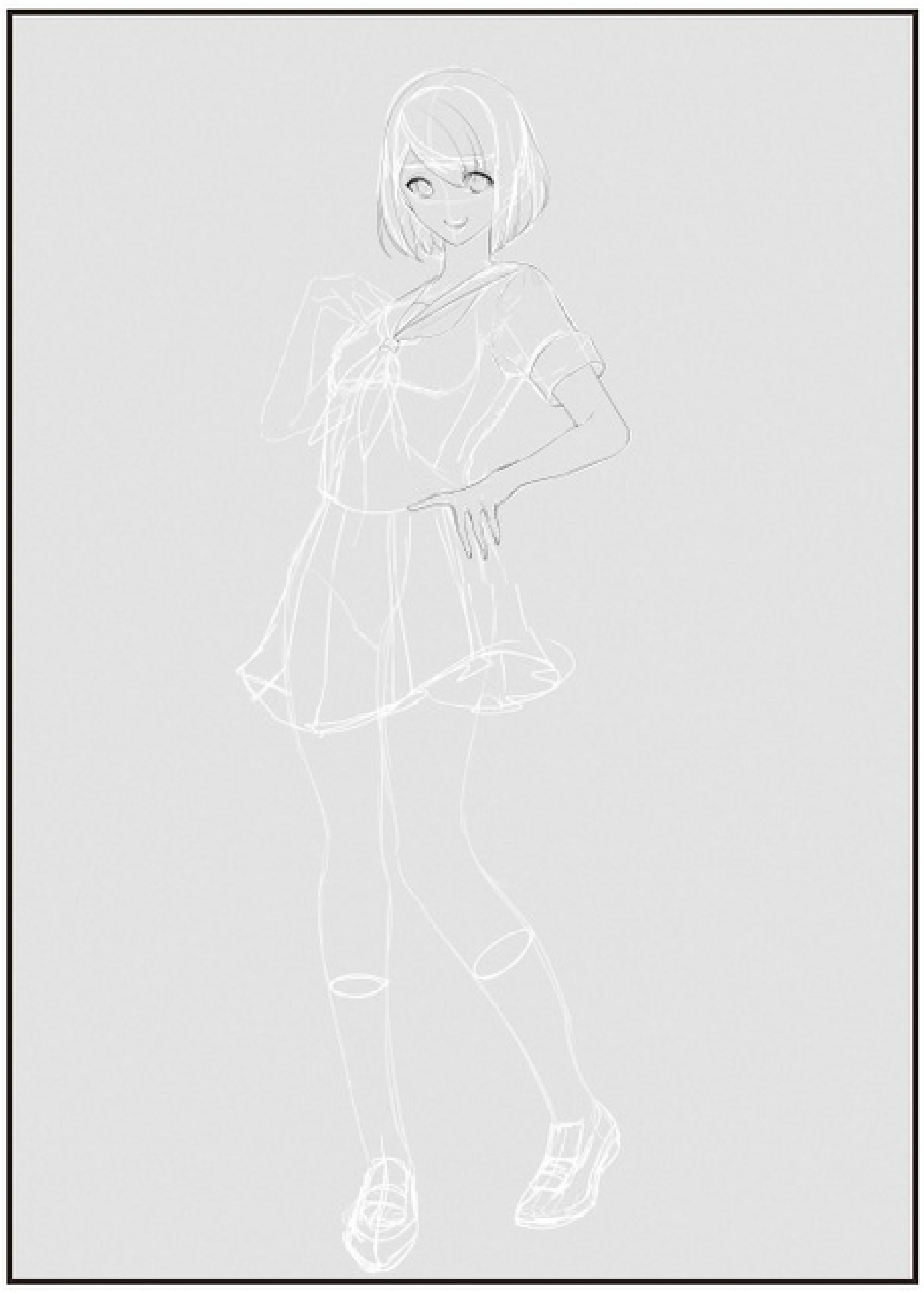
目と口の線画は別レイヤーに描き起こしていきます。



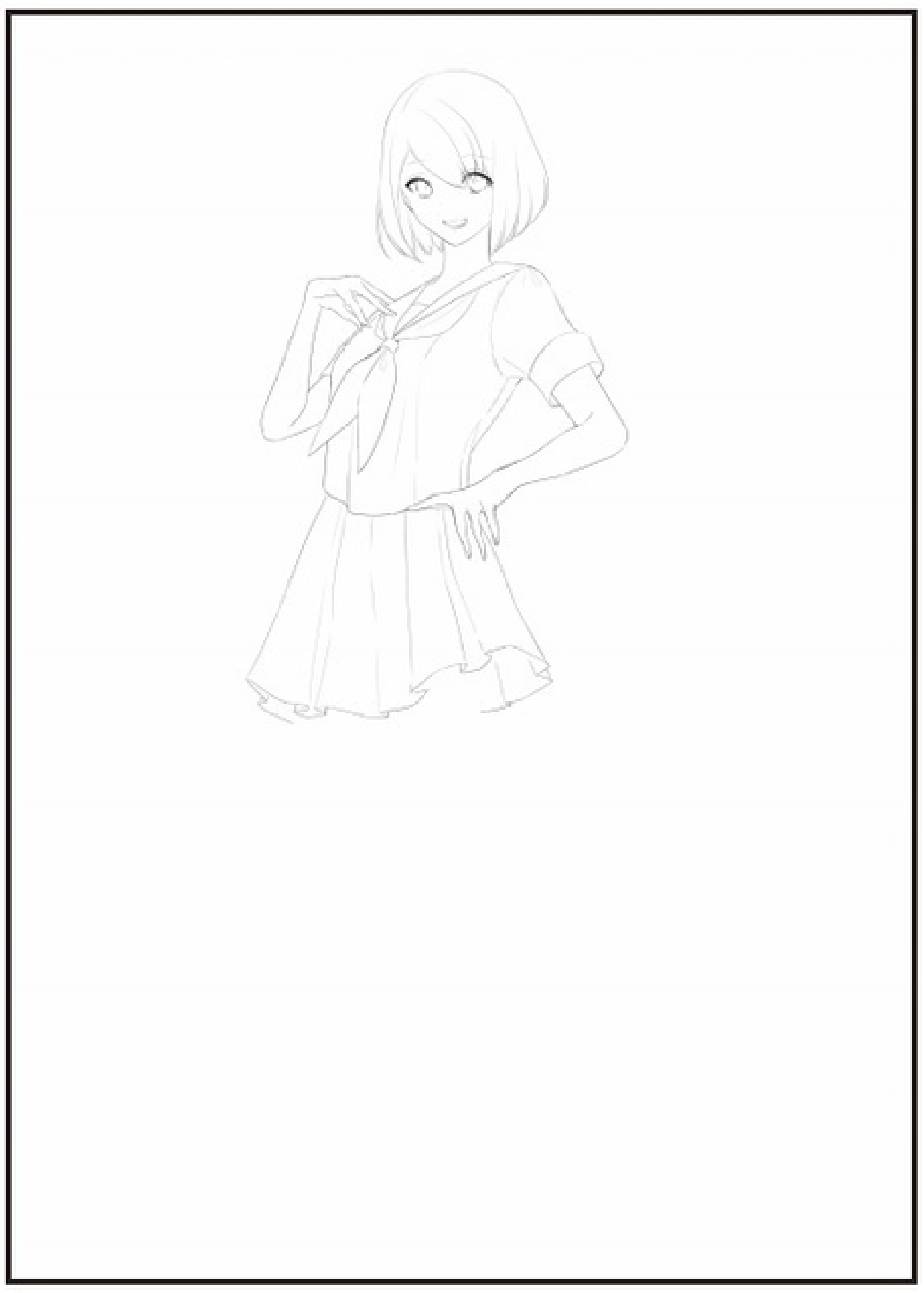
頭部の線画が描きあがったら、順に下へと描き足していきます。



胸元。



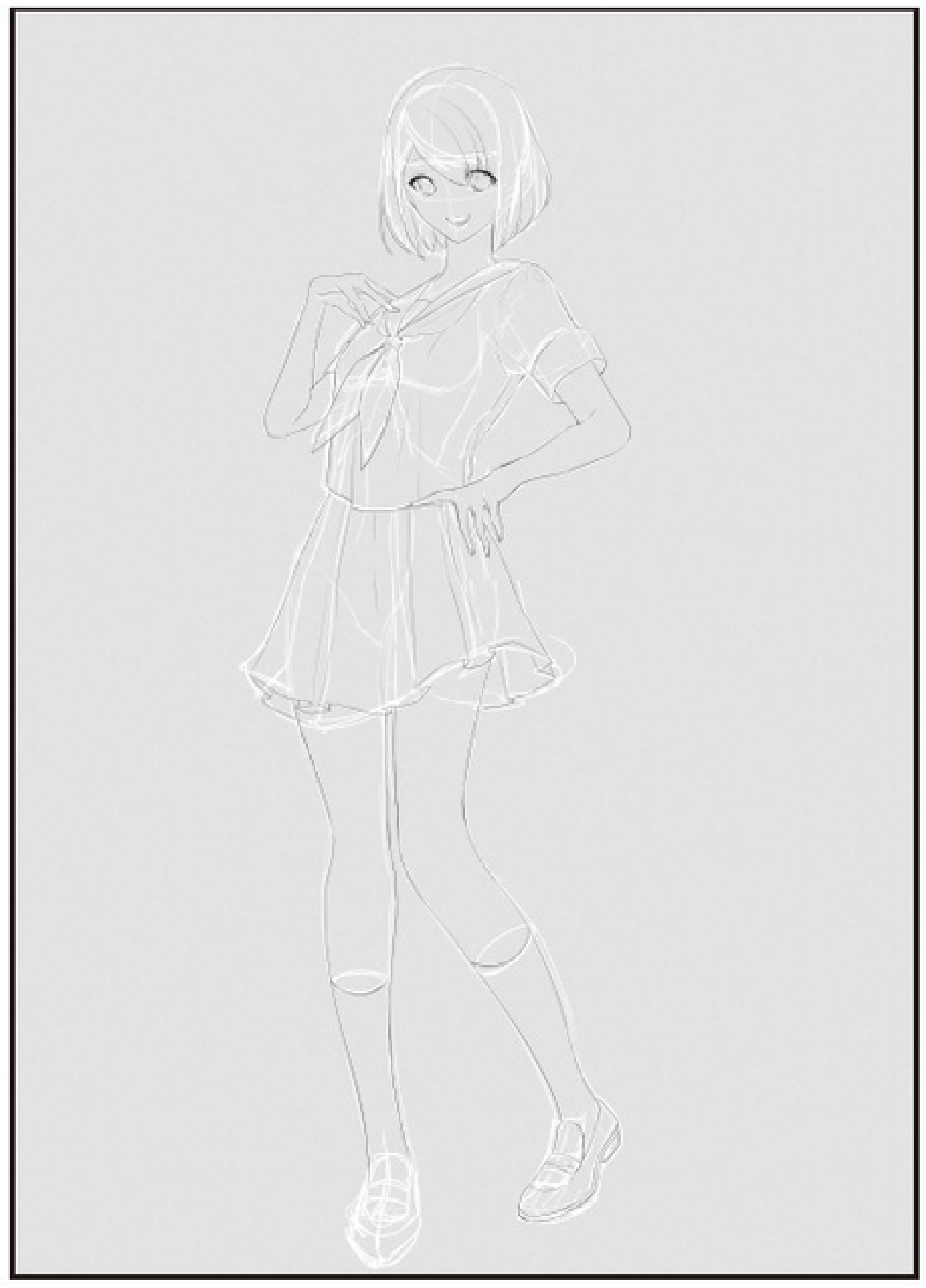
腕など素体を先に描き、そのあとから服部分を描いていきます。



上半身〜スカートまでの線画クリンナップが完了。



下半身の線画クリンナップ。



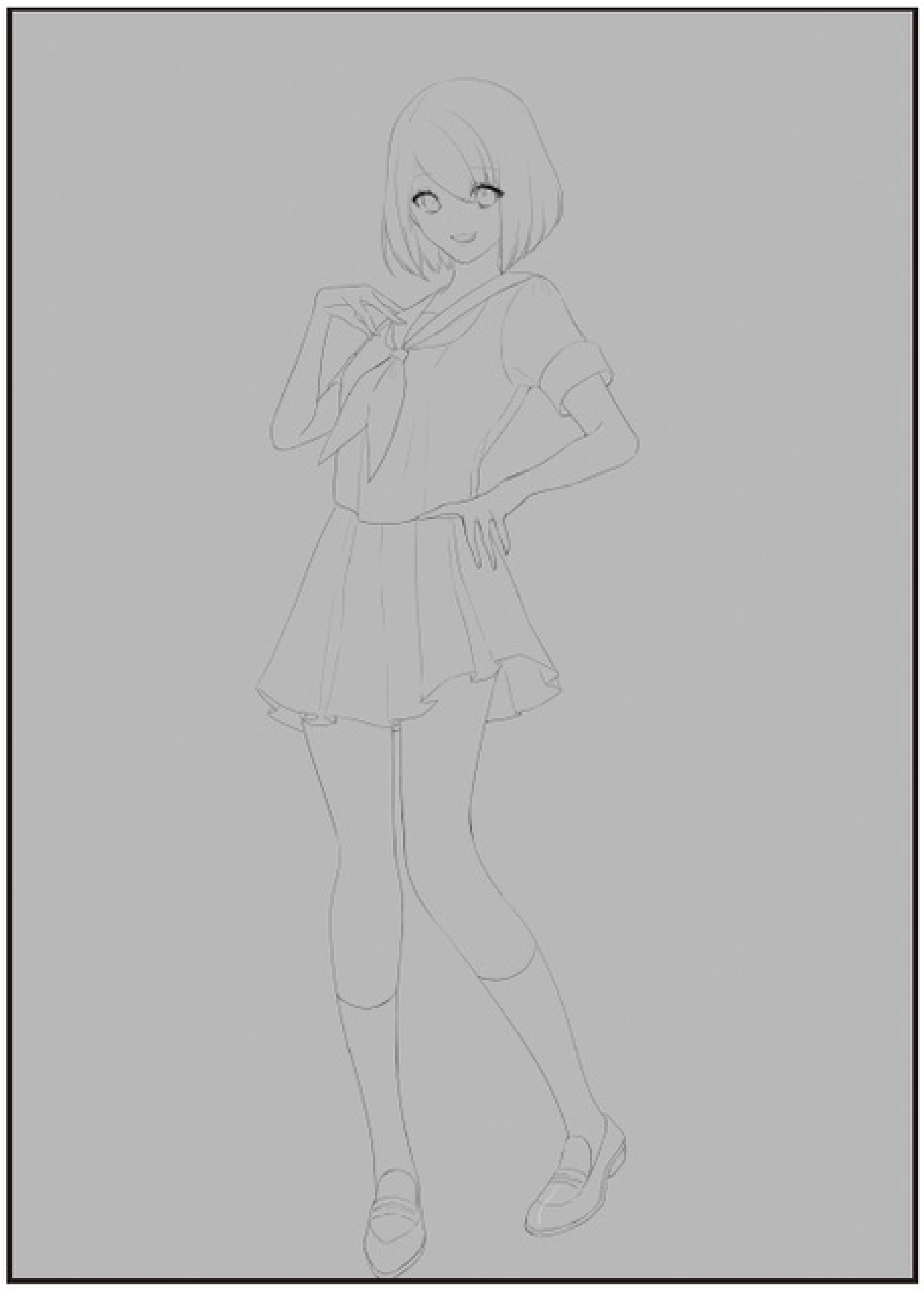
脚の太さをひとまわり細く調整しながら描いていきます。



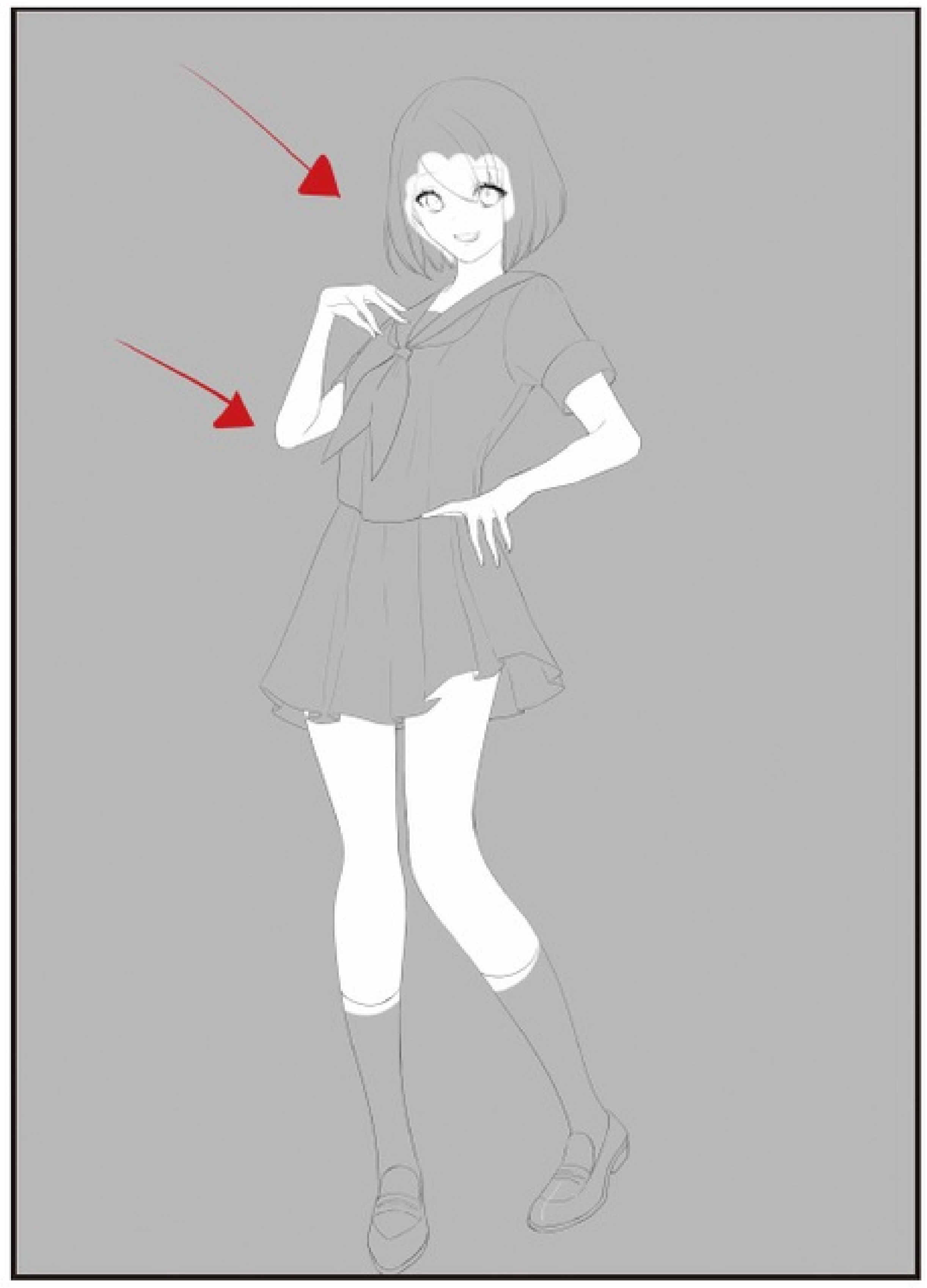
ラフ線画をベースにした線画が完成したら、黒の線だけを表示して、描きこぼしているところがないかをチェックします。



さらに各部を細かく修正して線画を仕上げていきます（緑色の線が修正前）。



線画のクリンナップが完成したら次は陰影を加えていきます。



光の当たる方向（赤矢印）を設定し、まずは肌部分の下地を白で塗っていきます。

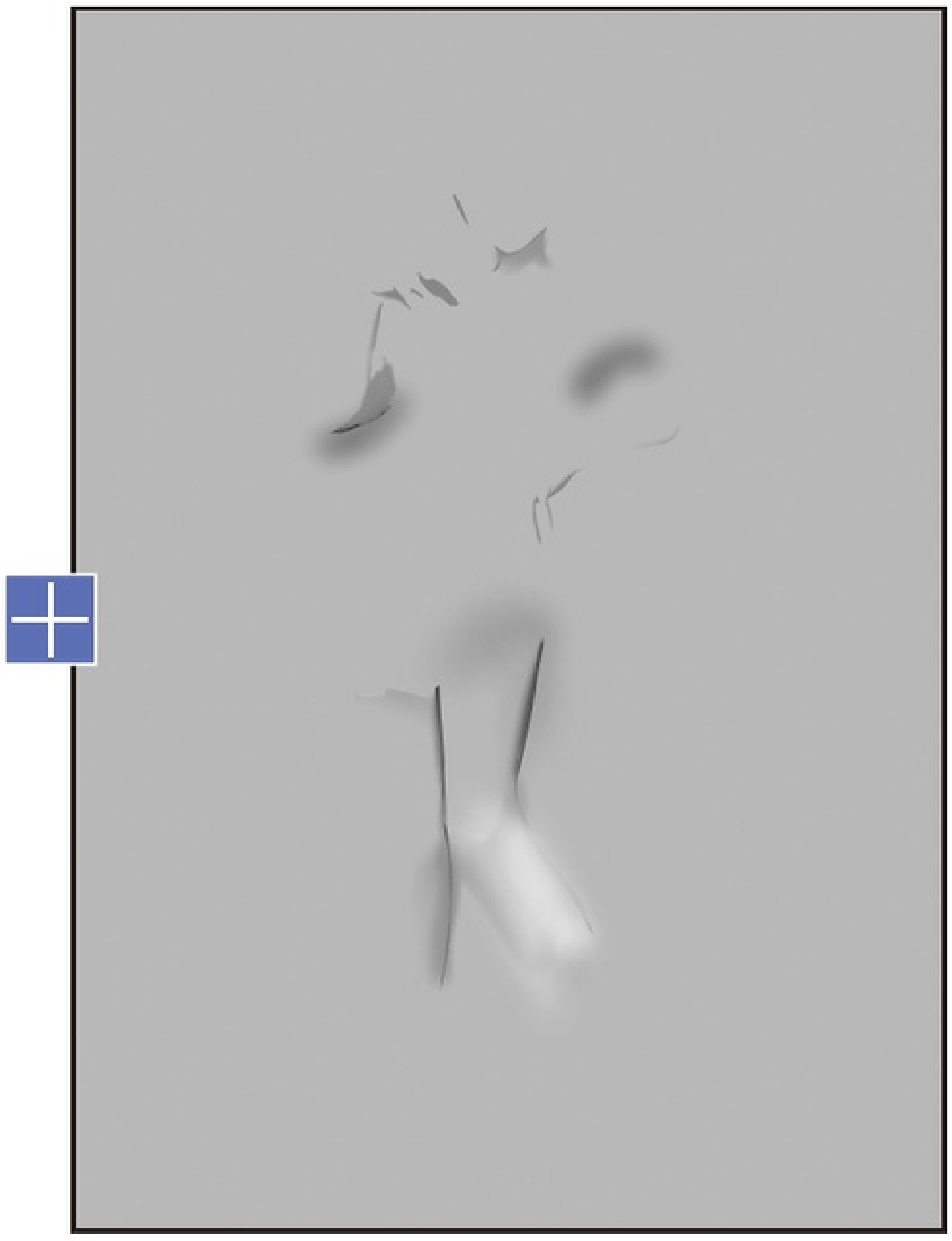
スカートやソックスなど、上に重なりがある部分は、はみ出して塗っても問題ありません。



［クリッピング］で第1の肌影を付けていきます。
合成モードは［通常］です。
前髪が落とす影などもここで描いておきます。



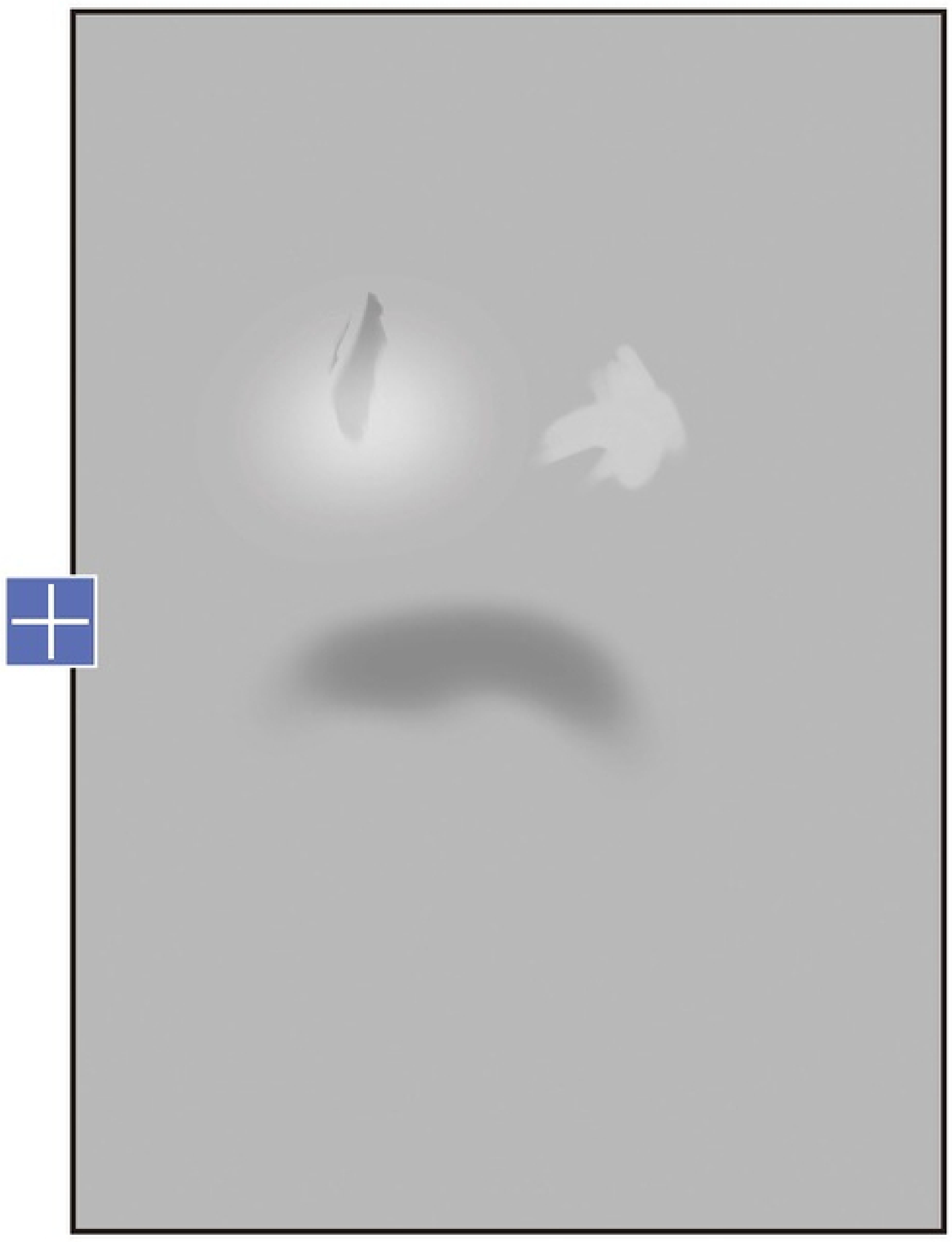
線画を重ねて表示し、全体のバランスを見ながら陰影を付けていきます。



陰影にメリハリを付ける第2の肌影を、[通常]モードのクリッピングで乗せていきます。



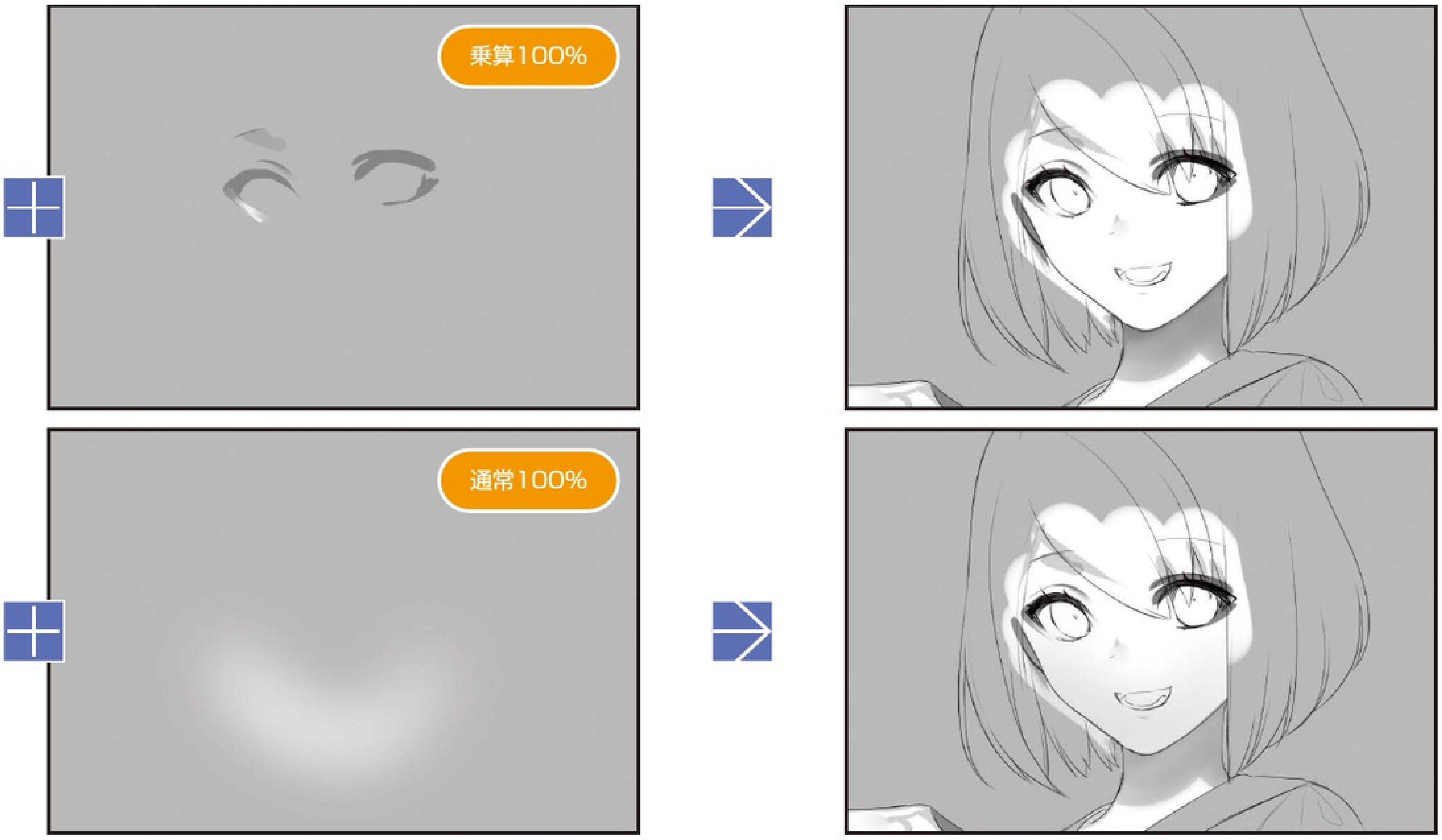
線画を重ねるとこんな感じになります。



さらに、袖やスカートの裾にできる濃い目の影を加えていきます。



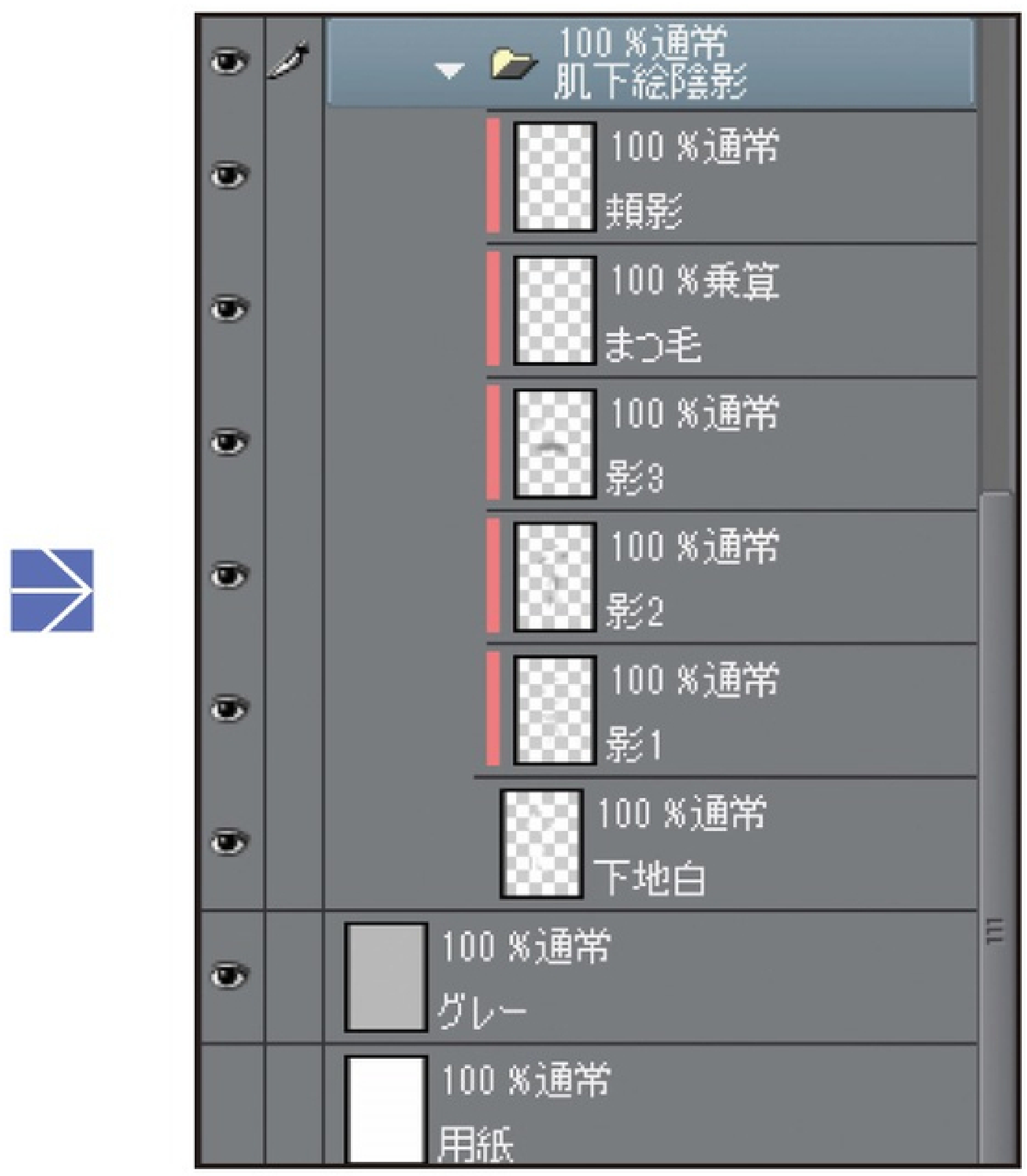
ボディ部分の陰影が完了しました。



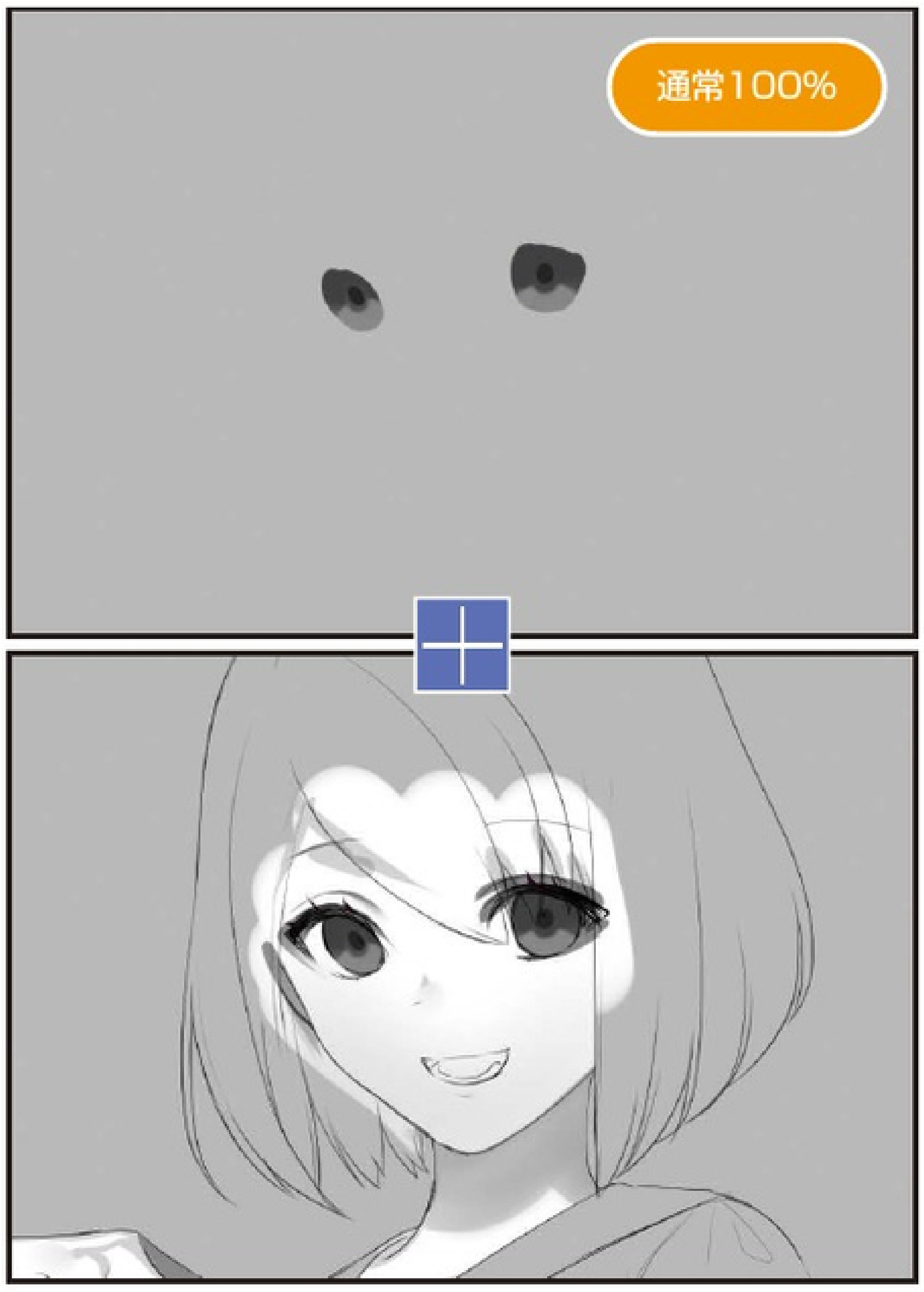
まつ毛や二重の影を［乗算モード］で描き足し、頬に薄く影を差します。

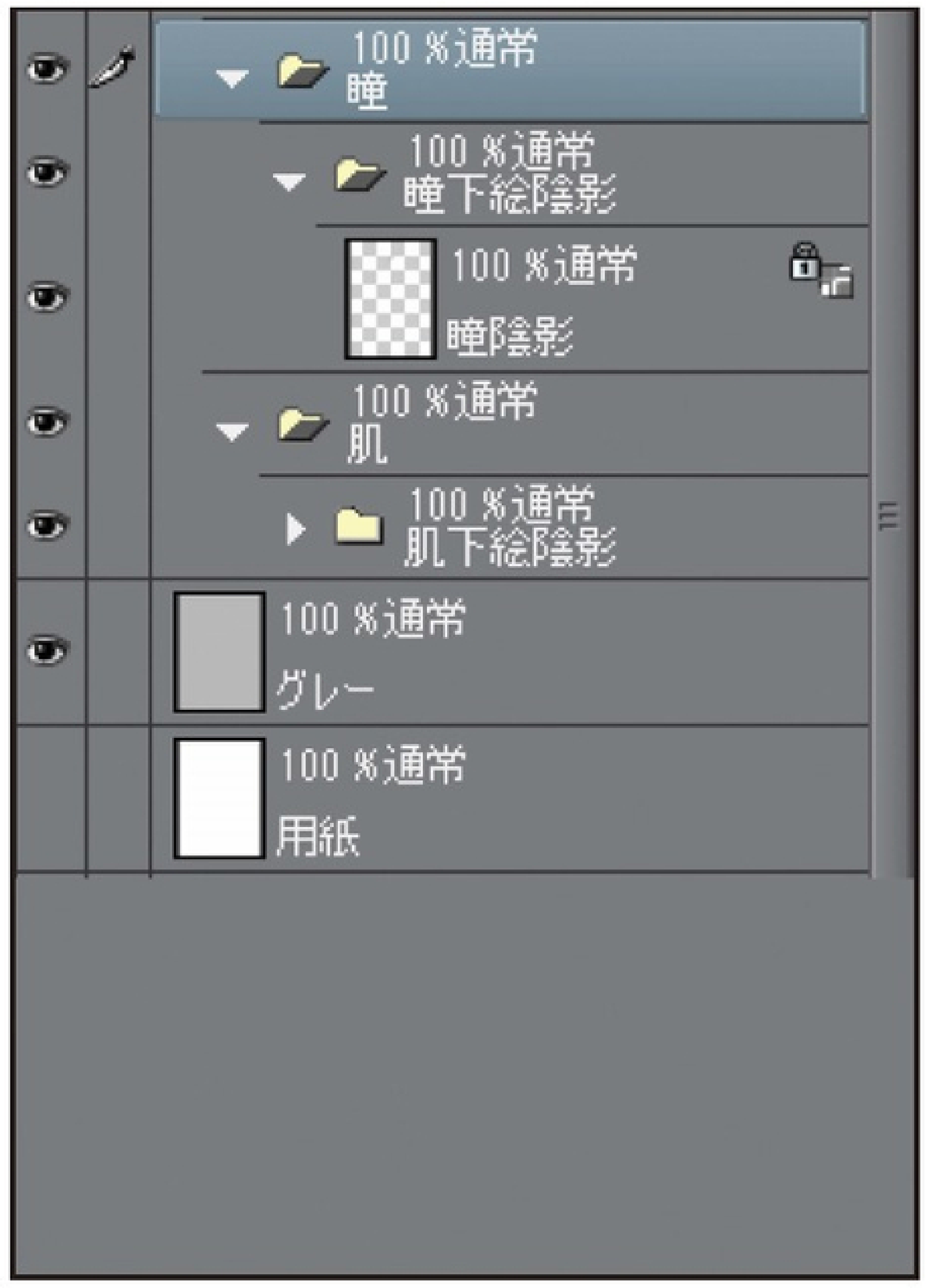


肌部分の陰影の完成です。



肌の陰影付けのレイヤー構成は上図のようになっています。





瞳の陰影を描いていきます。
レイヤーは重ねず、1枚で完結させました。

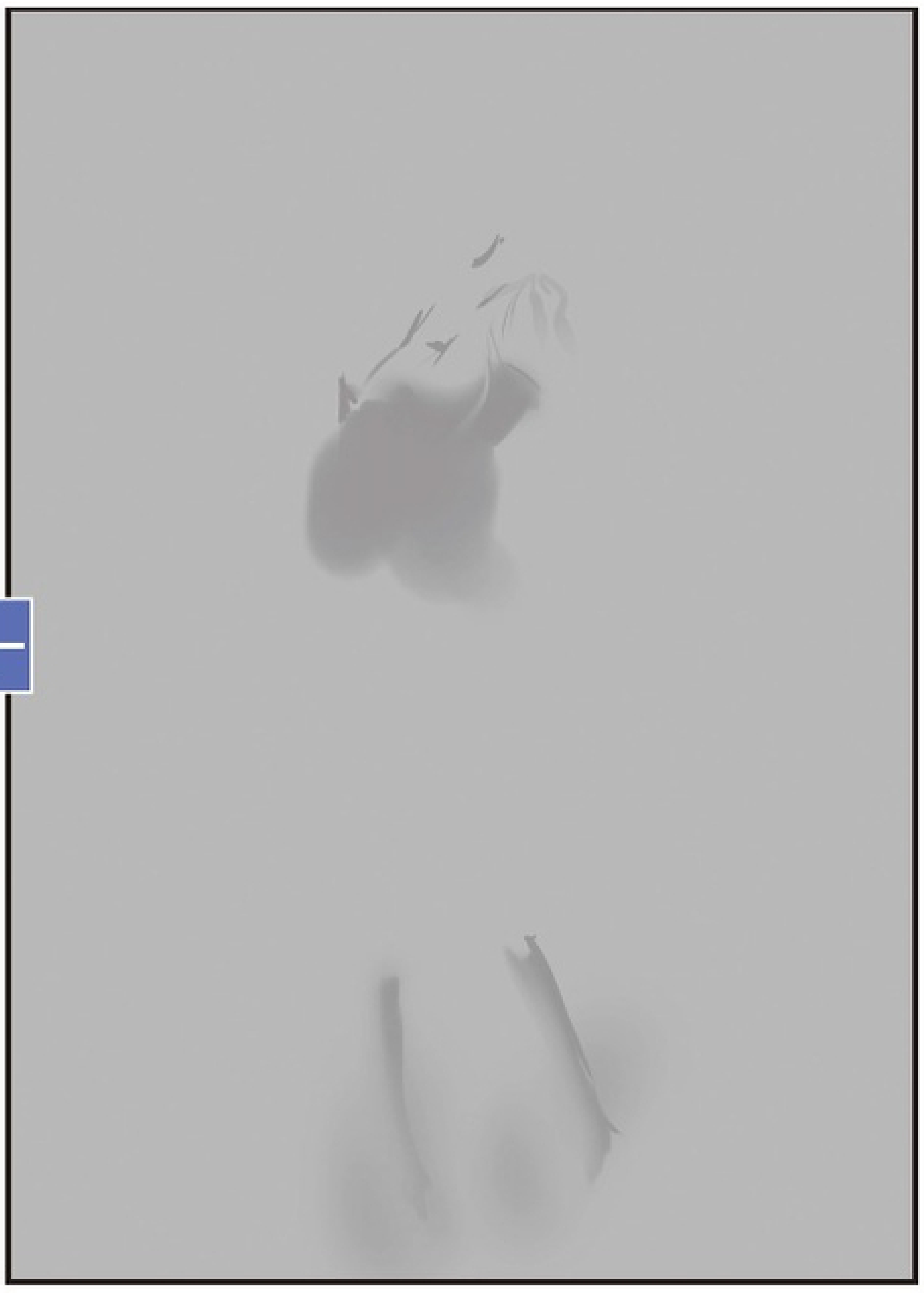
レイヤー構成は先ほど完成した肌の陰影の上に重ねています。





シャツ、ソックス、スカートの下地として白を塗ります。肌の上に重なるので、線画を表示してはみ出しのないように塗りつぶします。

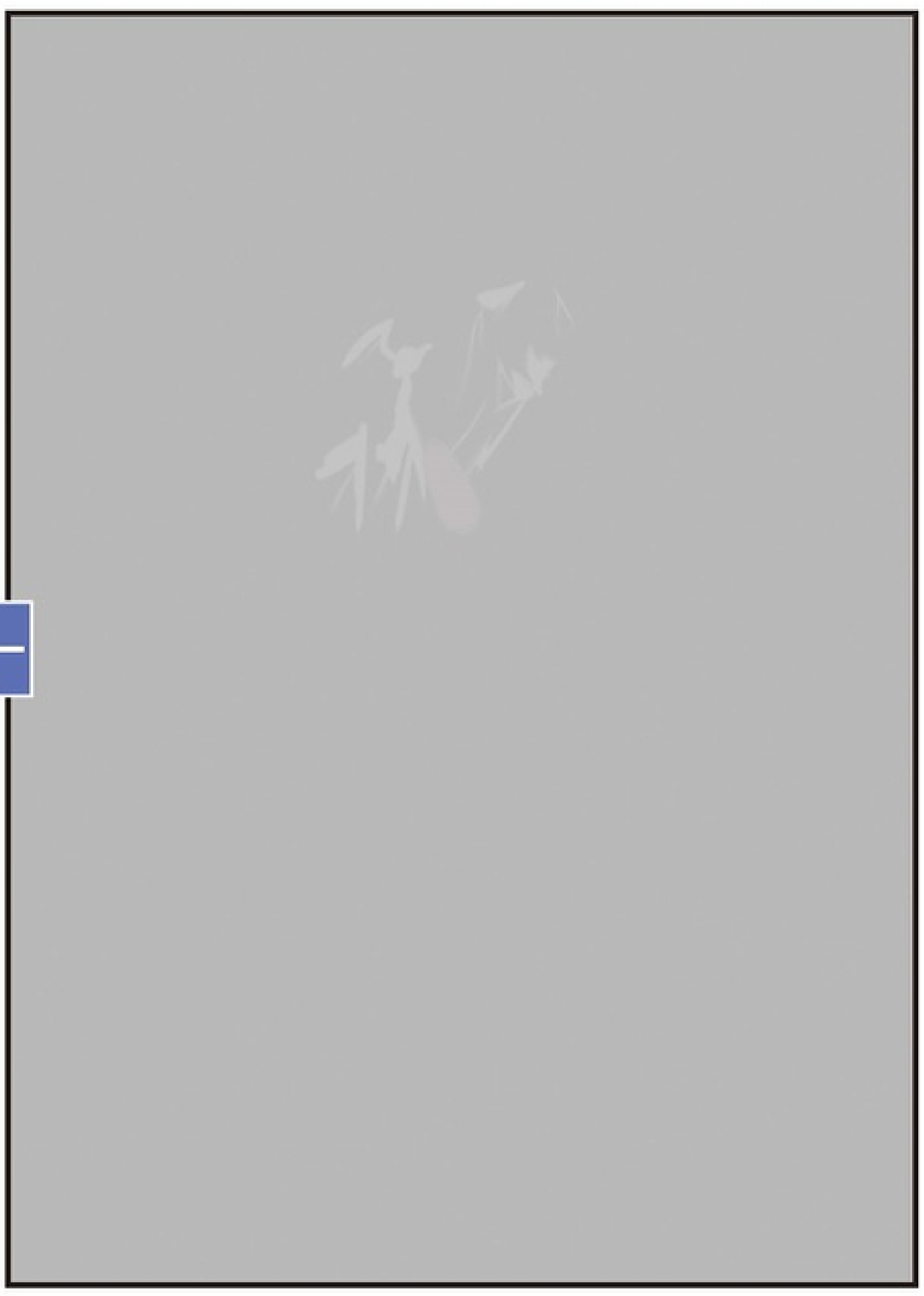
肌と瞳を表示し、無駄なはみ出しが肌下のレイヤーの肌を不要に覆ってしまっていないかチェックします。



シャツとソックスの最初の陰影をクリッピングで重ねます。



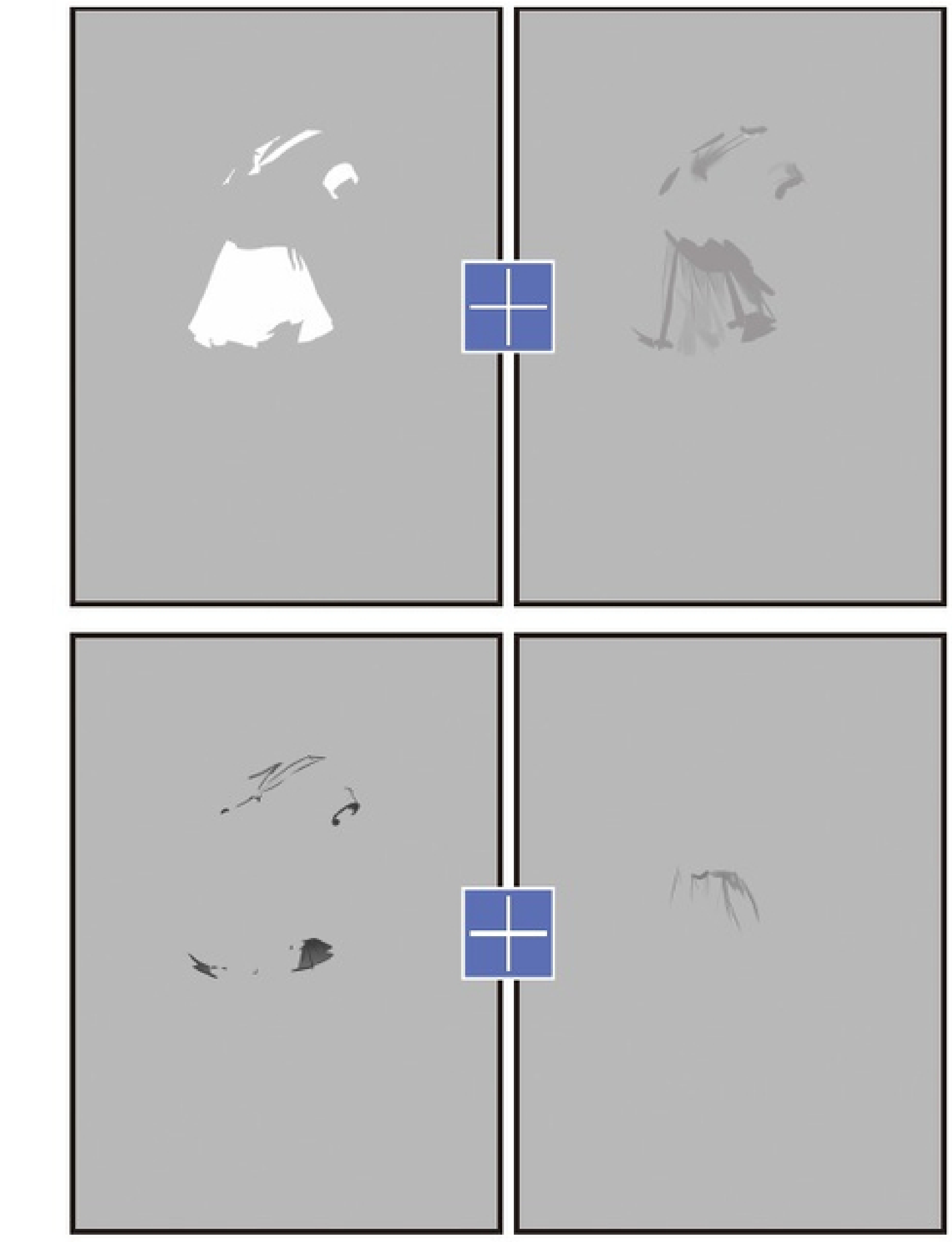
シャツのように白い部分、特に肩のあたりは影によってしわや立体感が作られていきます。



薄めの影を上に重ねてシャツの陰影は完了です。



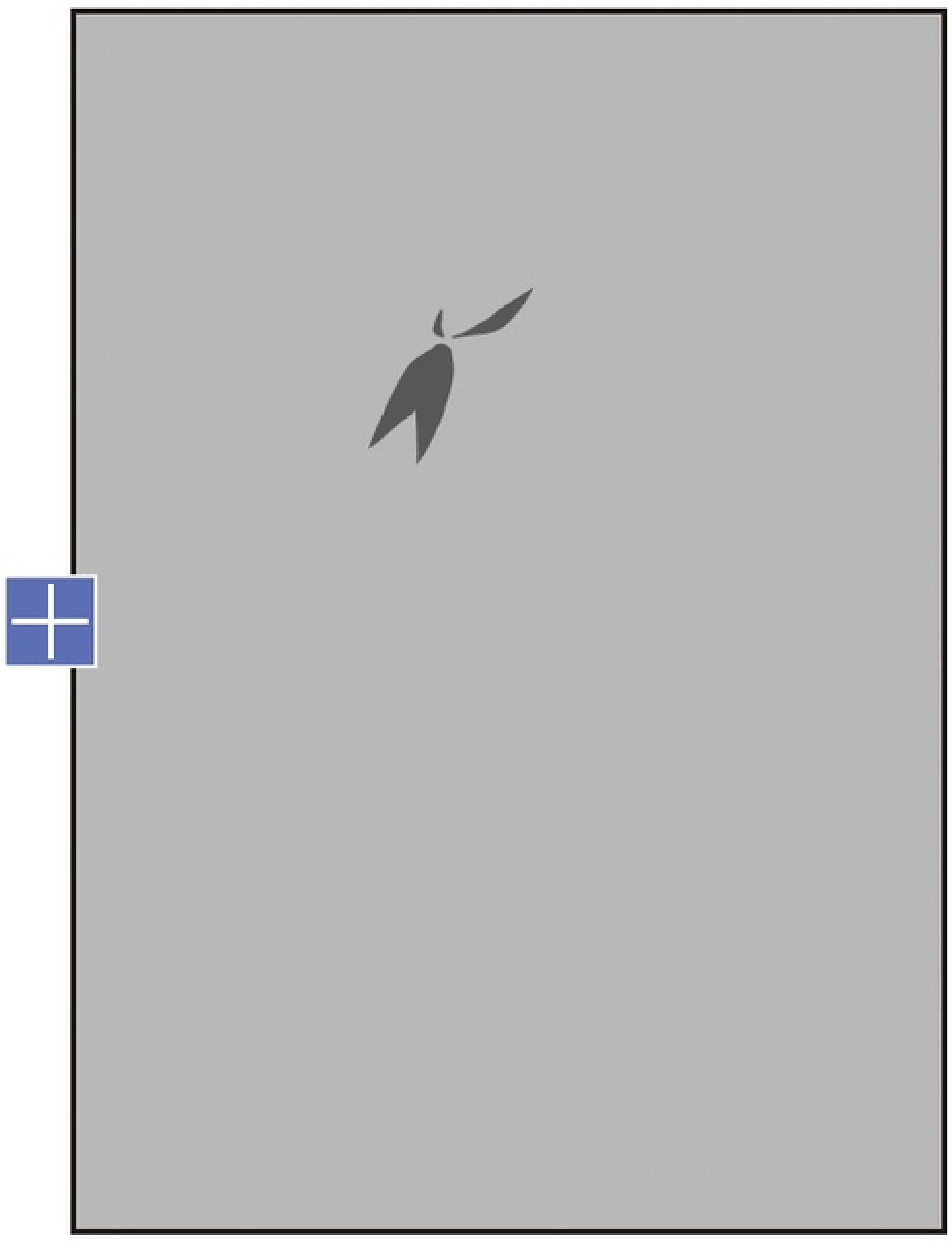
白いシャツに何層も影を重ねると清潔感が損なわれるので、2段階くらいでとどめておきます。





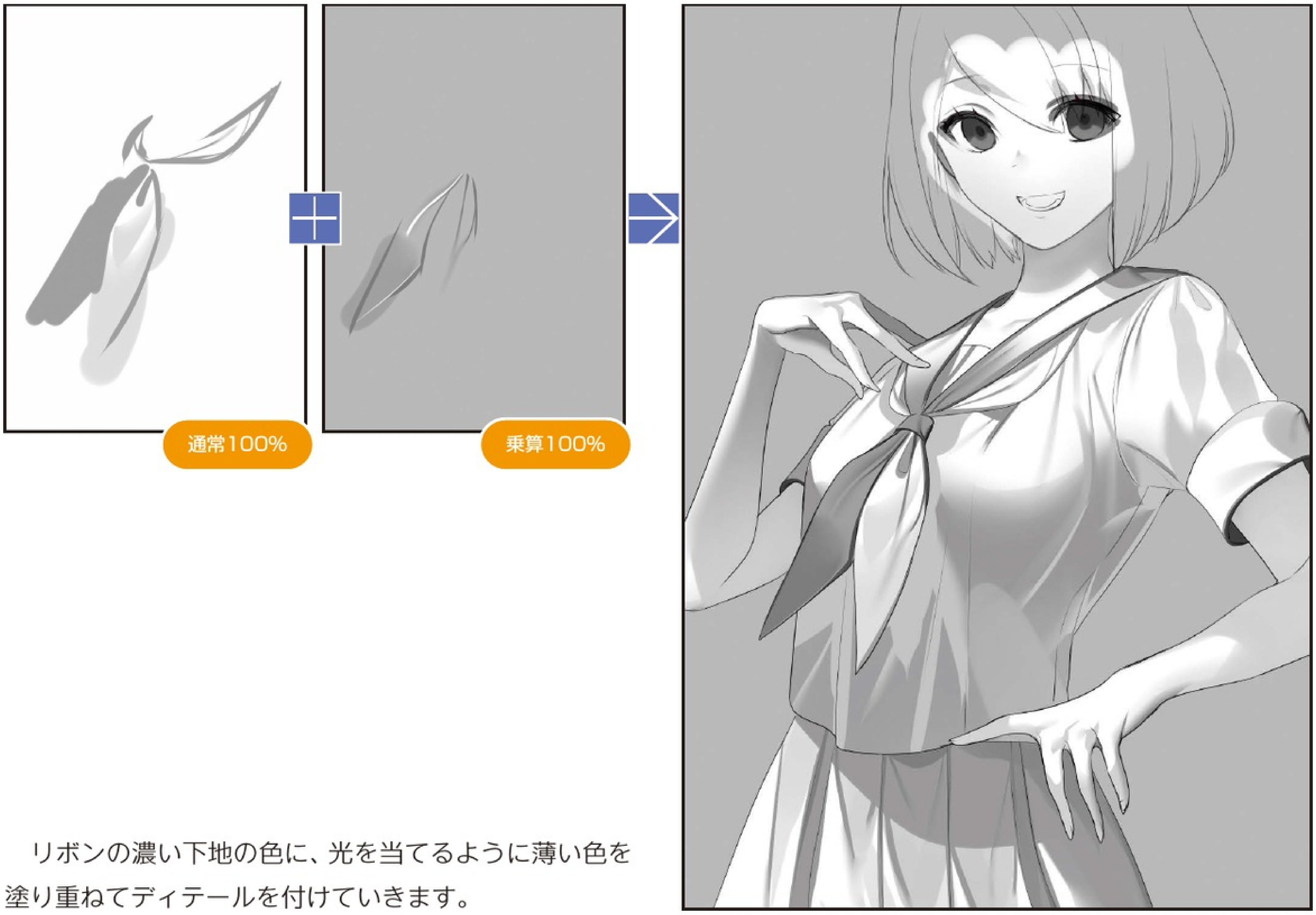
スカートや袖口など、紺色の部分の陰影を［通常］モードで重ねていきます。

スカートのプリーツが作る影、裏地の作る影、布の皺によってできる影、上半身が落とす影等々、様々な影を描き分けて行きます。

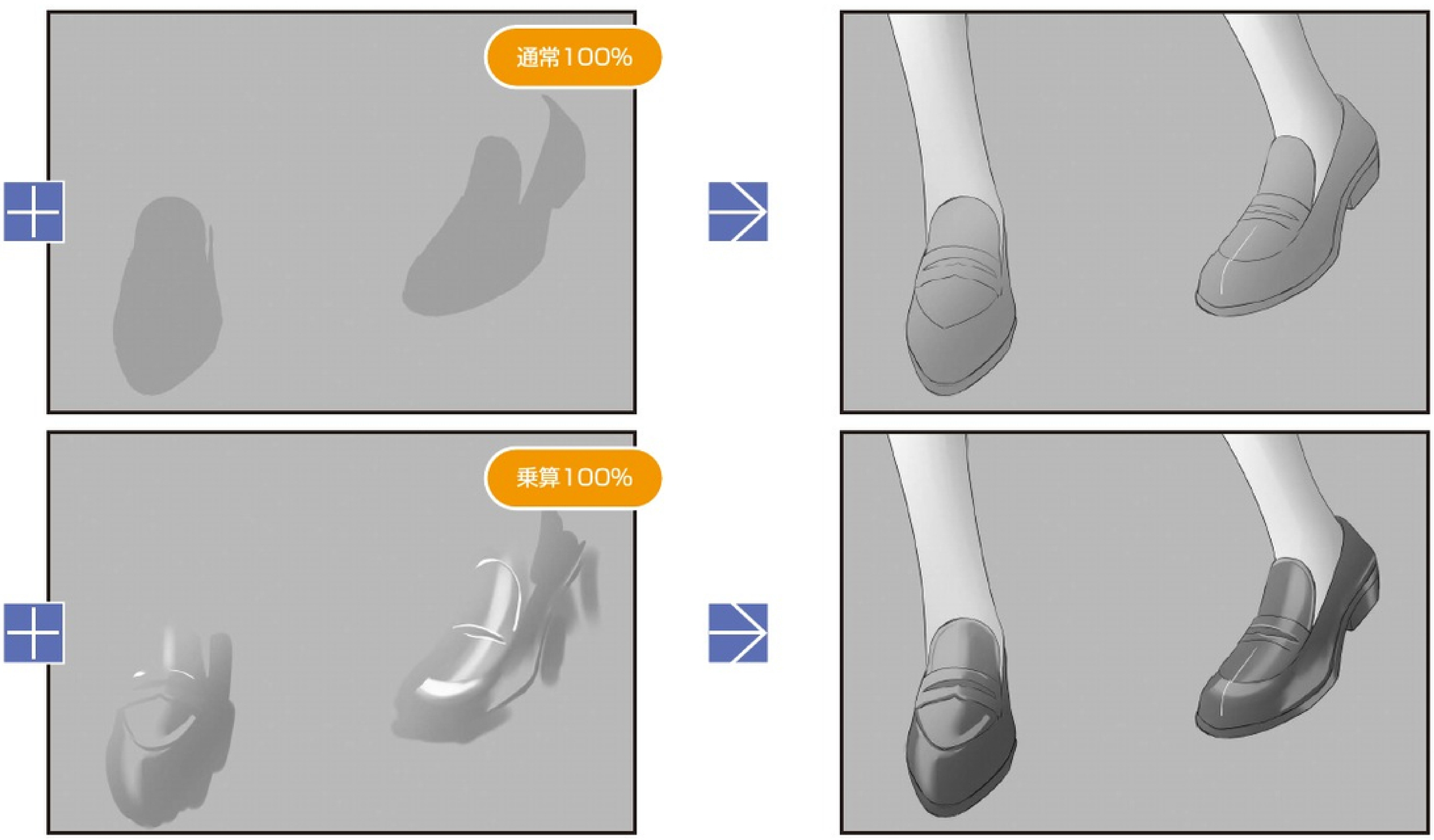




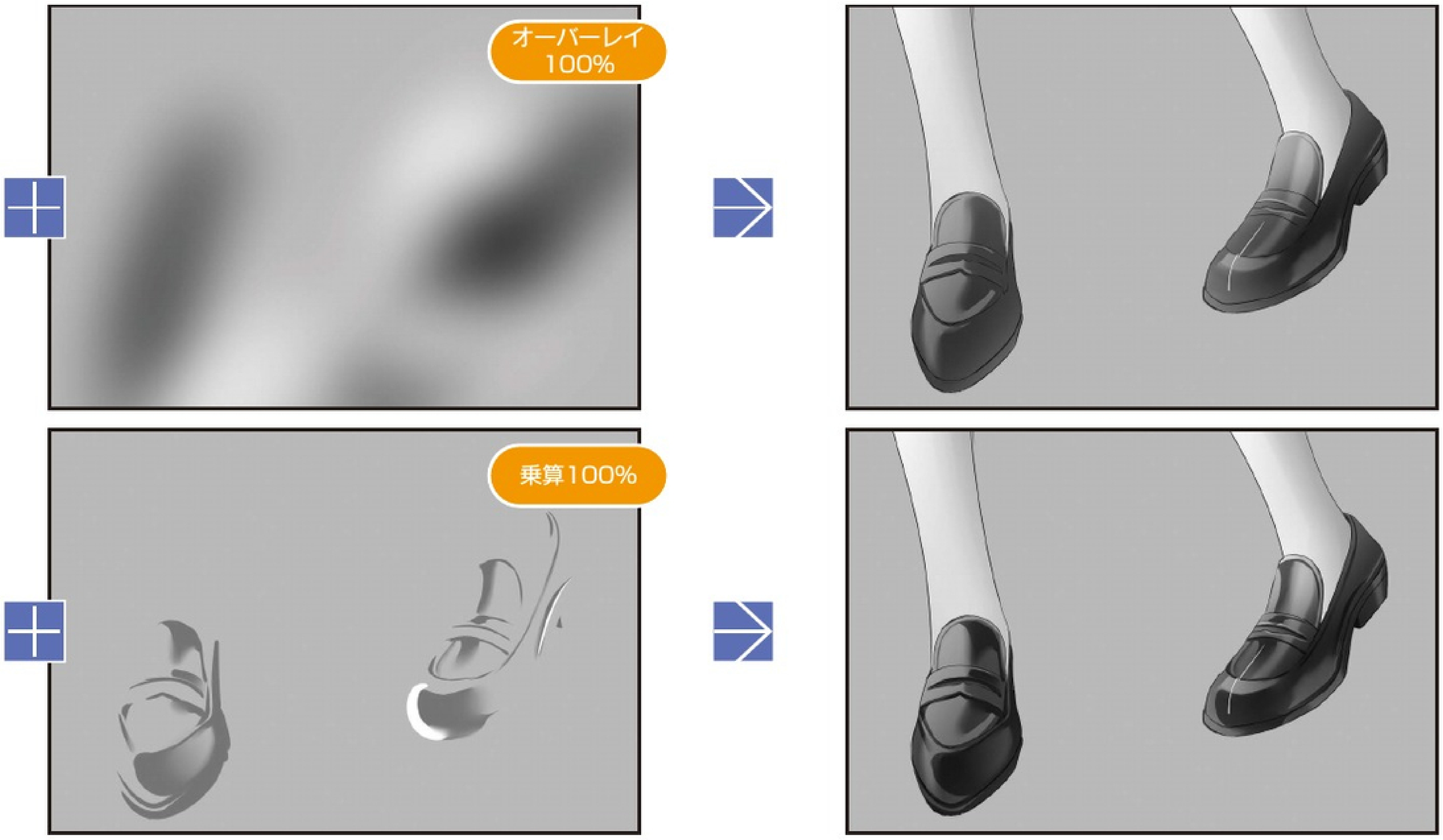
リボンはいったん濃い目の色で塗りつぶします。



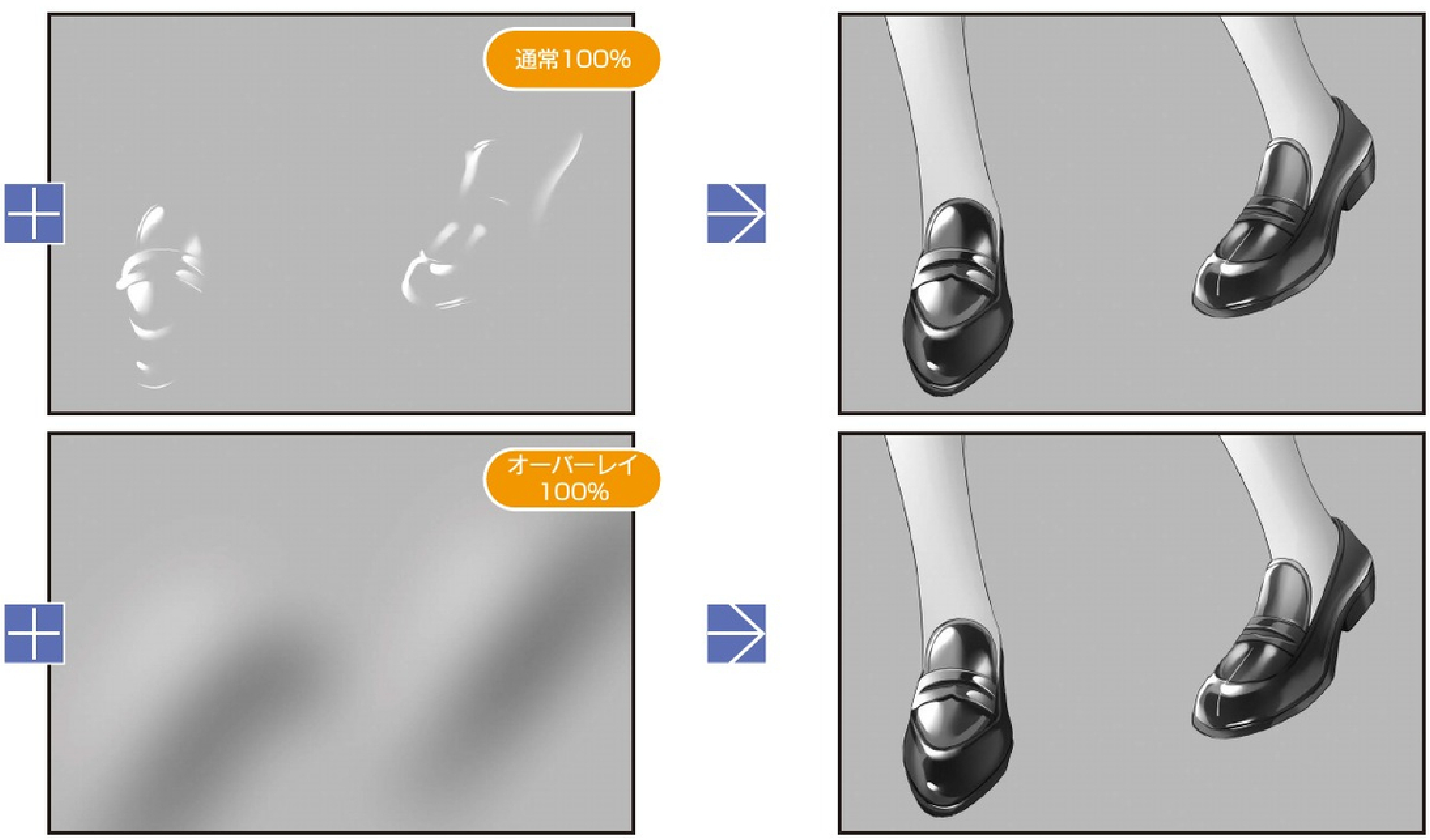
リボンの濃い下地の色に、光を当てるように薄い色を塗り重ねてディテールを付けていきます。



靴の下地を［通常］モードで塗りつぶし、乗算でハイライトと陰影を付けていきます。

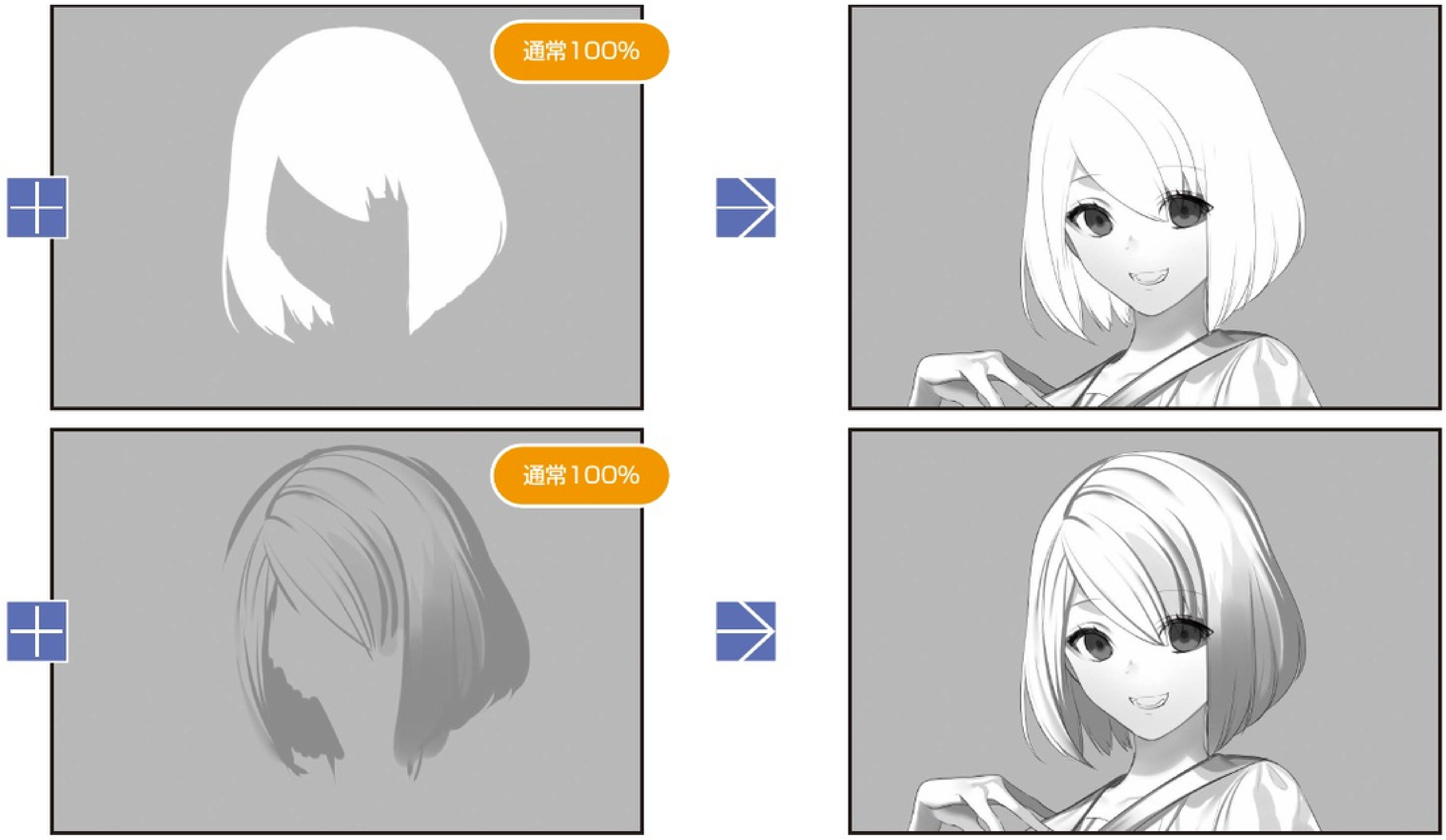


さらに[オーバーレイ]で陰影を重ね、[乗算]でさらに濃い陰影を重ねます。

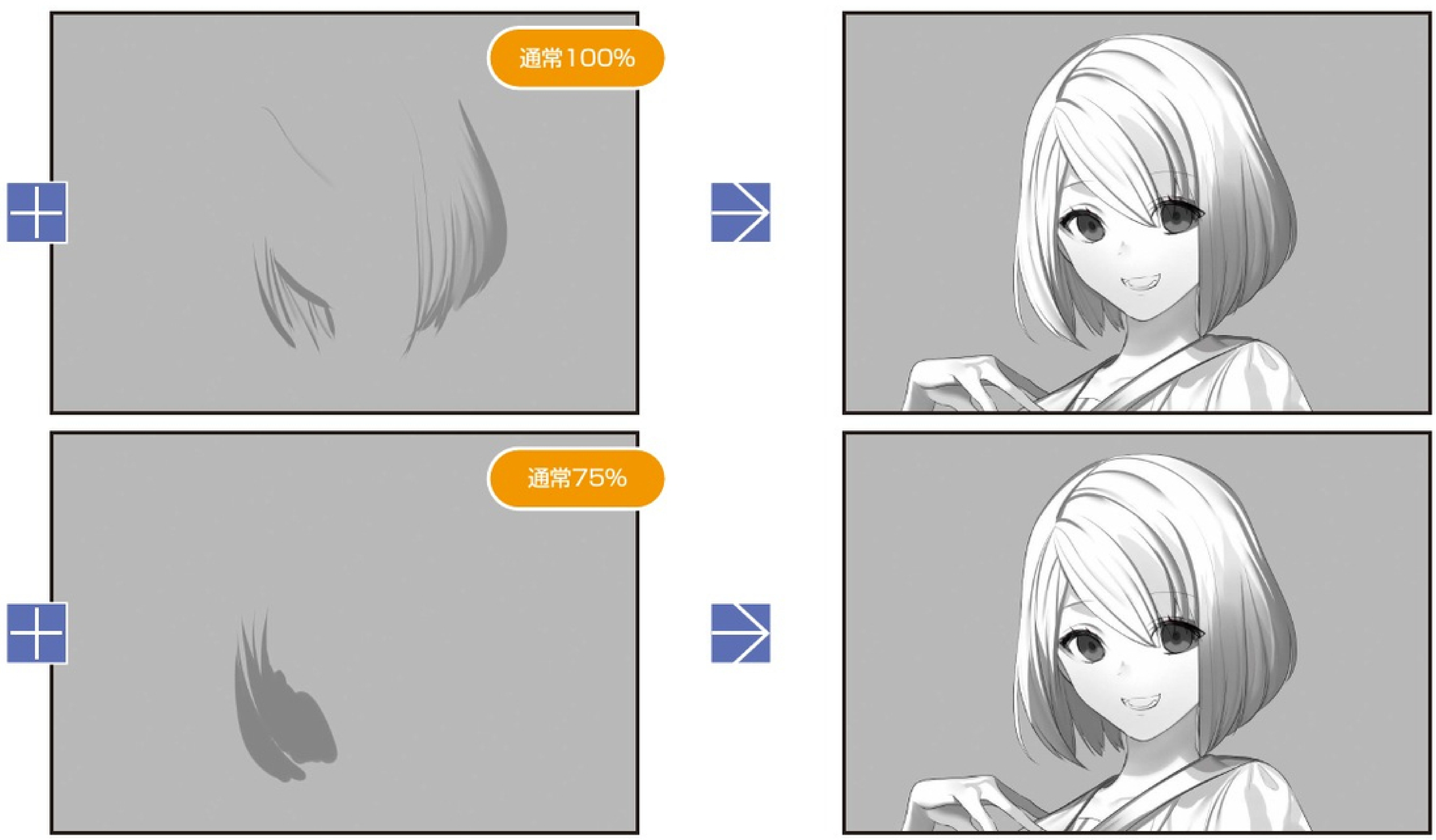


[通常]で強めのハイライトを重ね、最後に[オーバーレイ]で調整します。

濃度の異なるハイライトと陰影を、何層も重ねることで、エナメルの革靴特有の質感を再現しています。



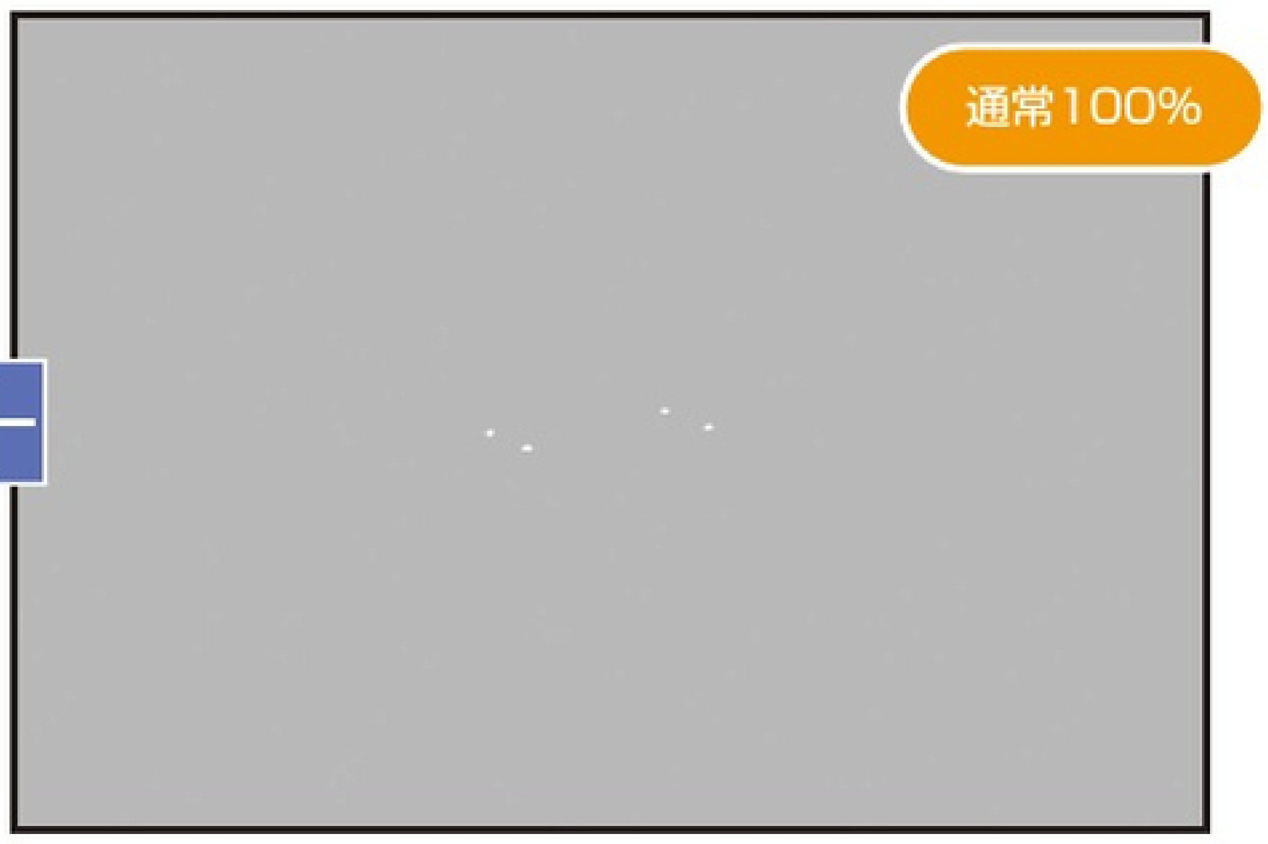
髪の下地を白で塗りつぶし、陰影を［通常］モードで重ねます。



単なる陰影だけでなく、髪の房や束を描き込む感じで描き込んでいきます。

透明度を変えたレイヤーで陰影を塗り重ねますが、合成モードはすべて［通常］です。





　最上位に追加したレイヤーに、瞳のハイライトを［通常］モードの白で描き足します。





　ハイライトが入って、目に生命感が加わりました。



　これでひととおりモノクロ下絵の陰影付けが終わりました。



　念のため、背景に単色で塗りつぶしたレイヤーを置いて、塗り漏れがないかチェックします。

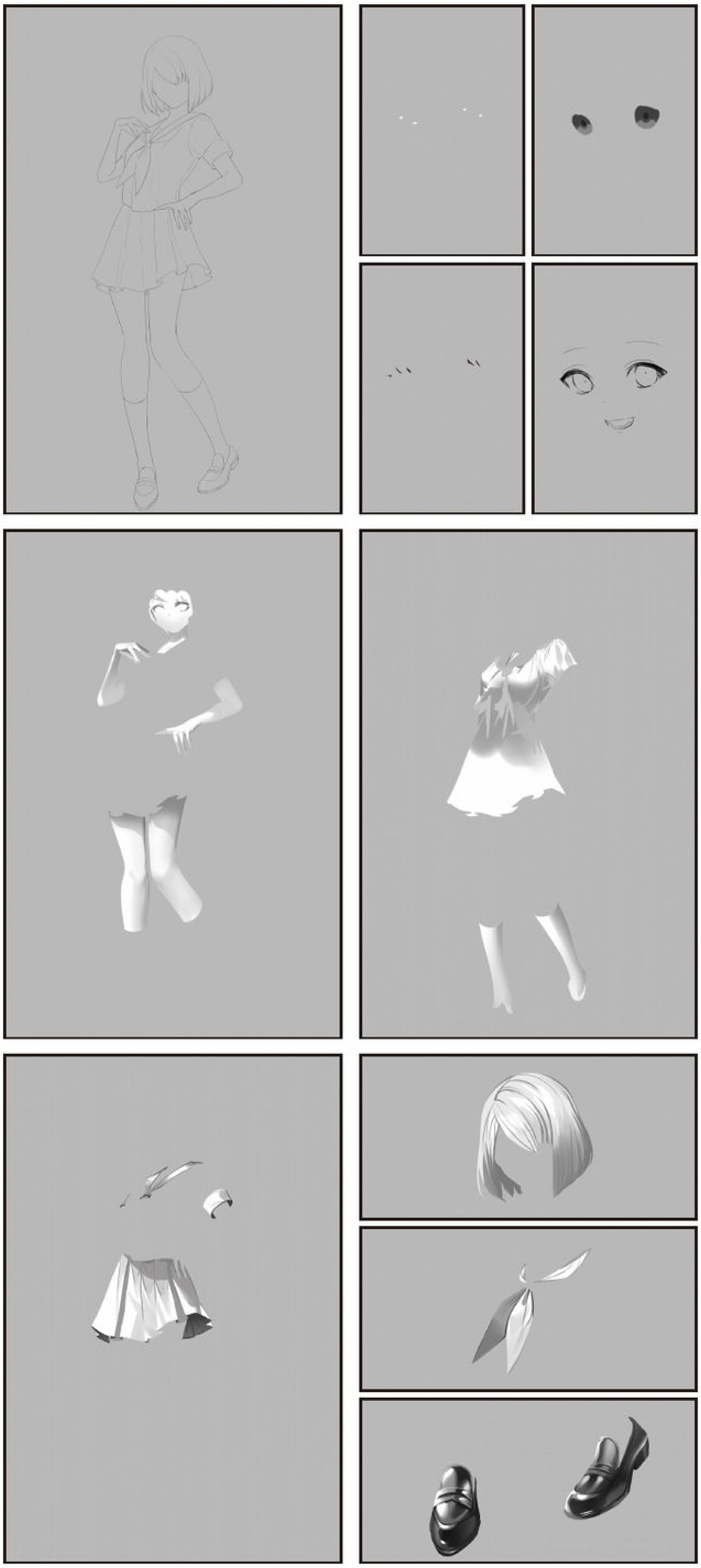


モノクロ下絵の完成です。

4 彩色

彩色を始める前に、レイヤーが分かれた状態の下絵をいったん保存します。 その後、彩色時の取り回しを考えて、パーツごとにレイヤーを結合･集約しておきます（右レイヤー構成図参照）。

線画と下絵の陰影を元に、グリザイユ画法で着色していきますが、今回は厚塗りタッチではなく、線画に合わせて少しマイルドな彩色を施していきます。



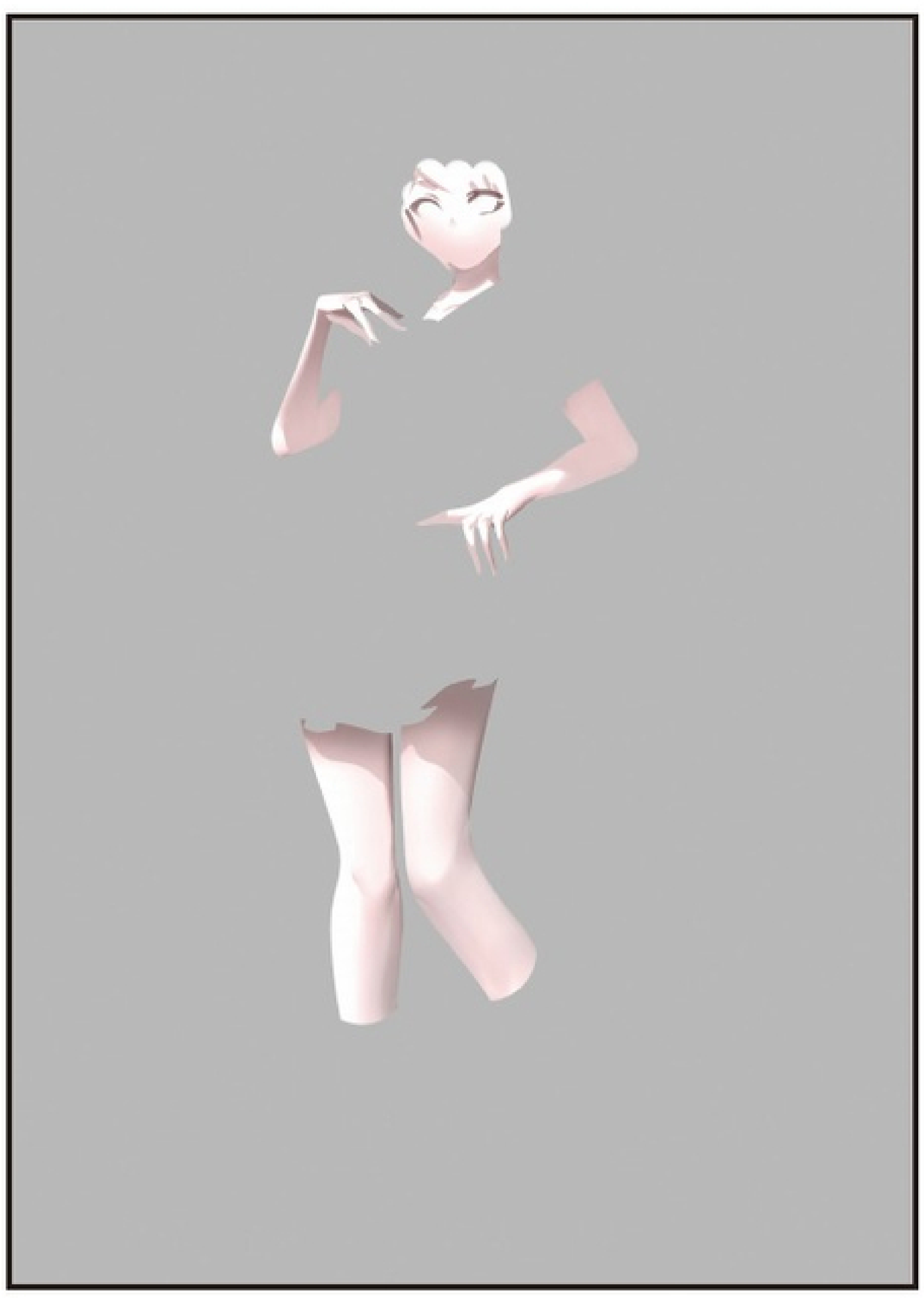




パーツごとにレイヤーが分かれている下絵を表示します。



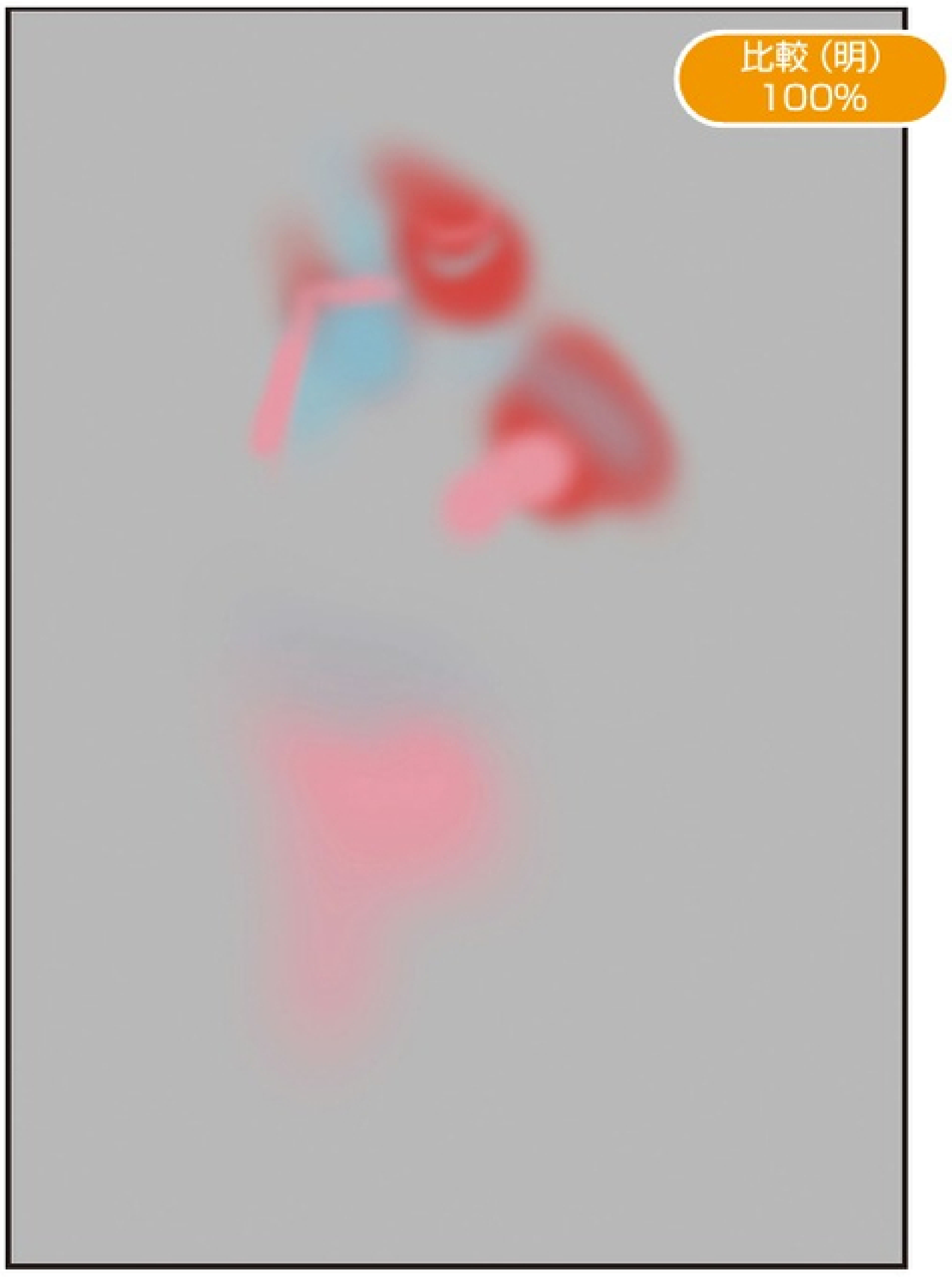
最初に肌の下地色を[カラー]100%で重ねます。



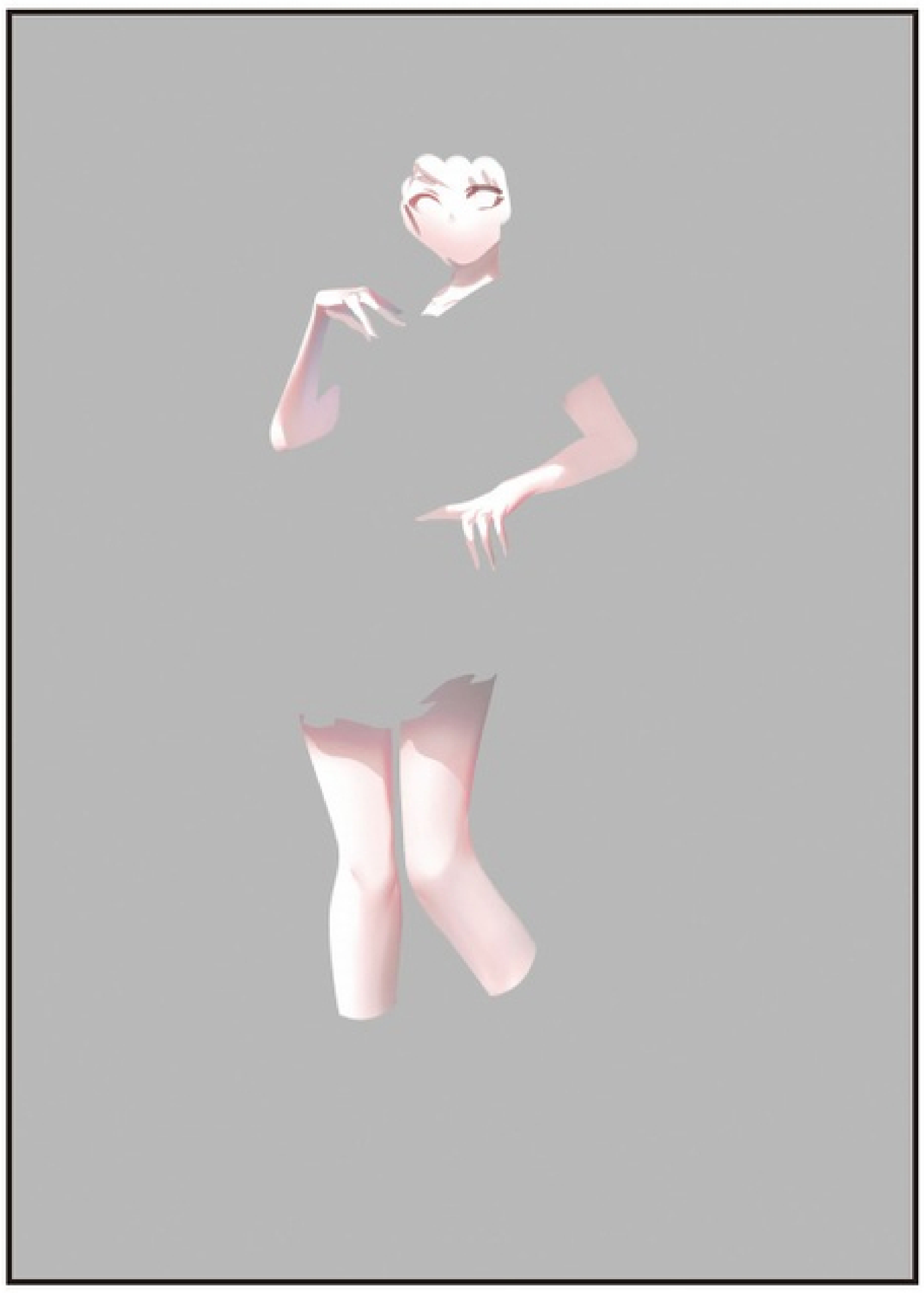


下地の色はクリッピングにより、肌のモノクロ下絵にのみ反映されます。





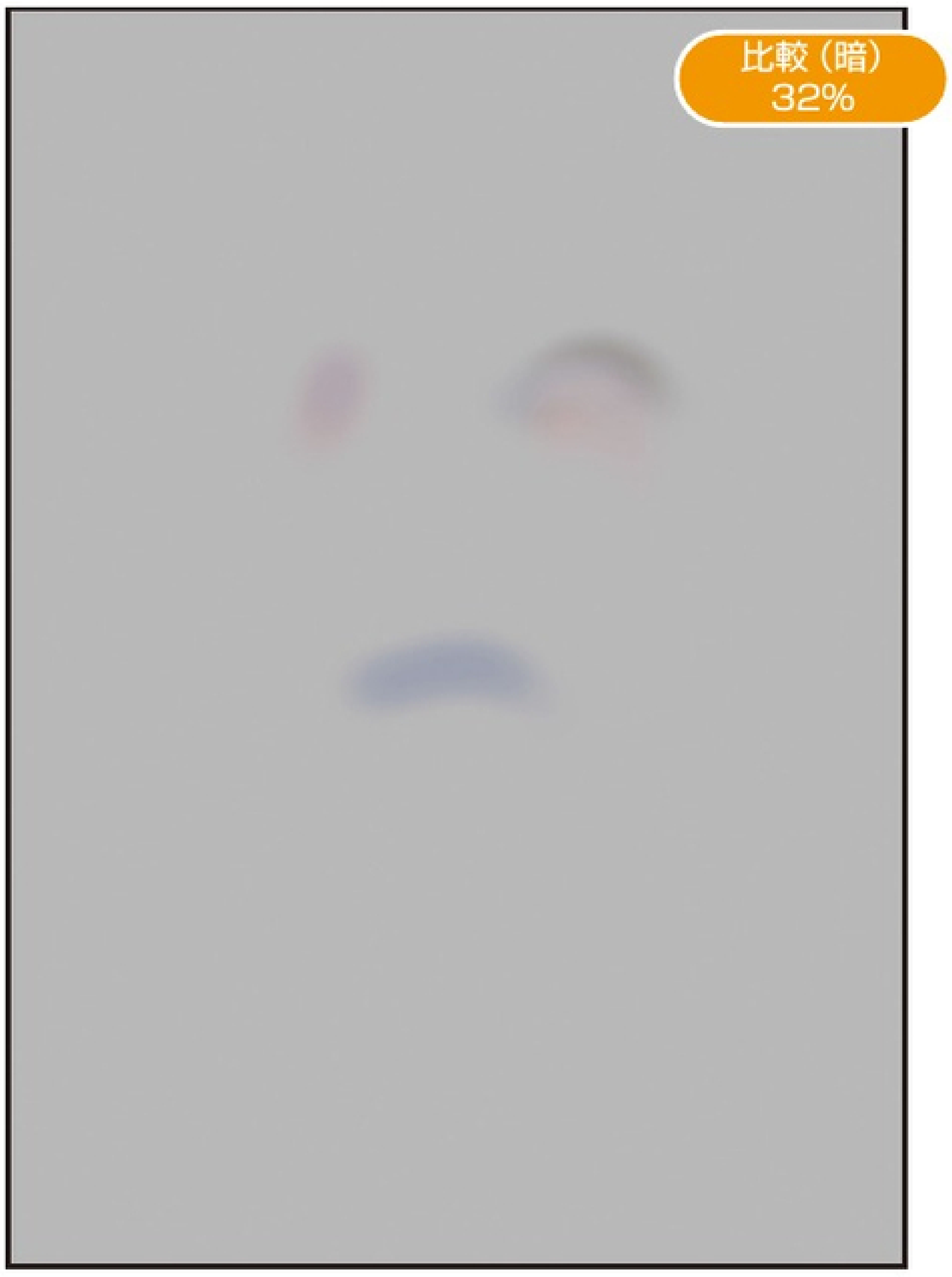
さらに[比較 (明)]で影色を乗せていきます。



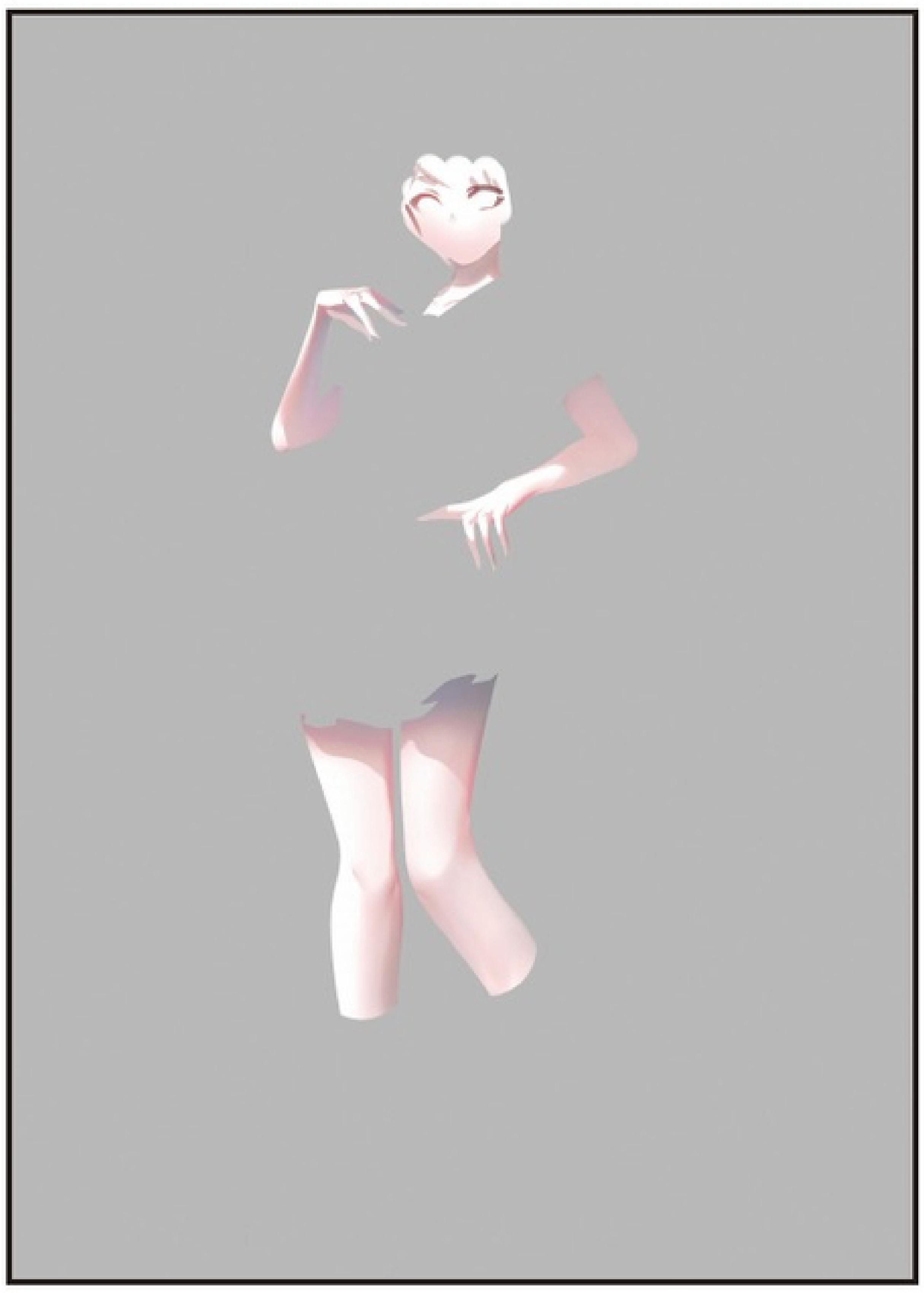


上図右手首のように、ところどころ青みがかった影色を加えることで、陰影に奥行き感を加えます。



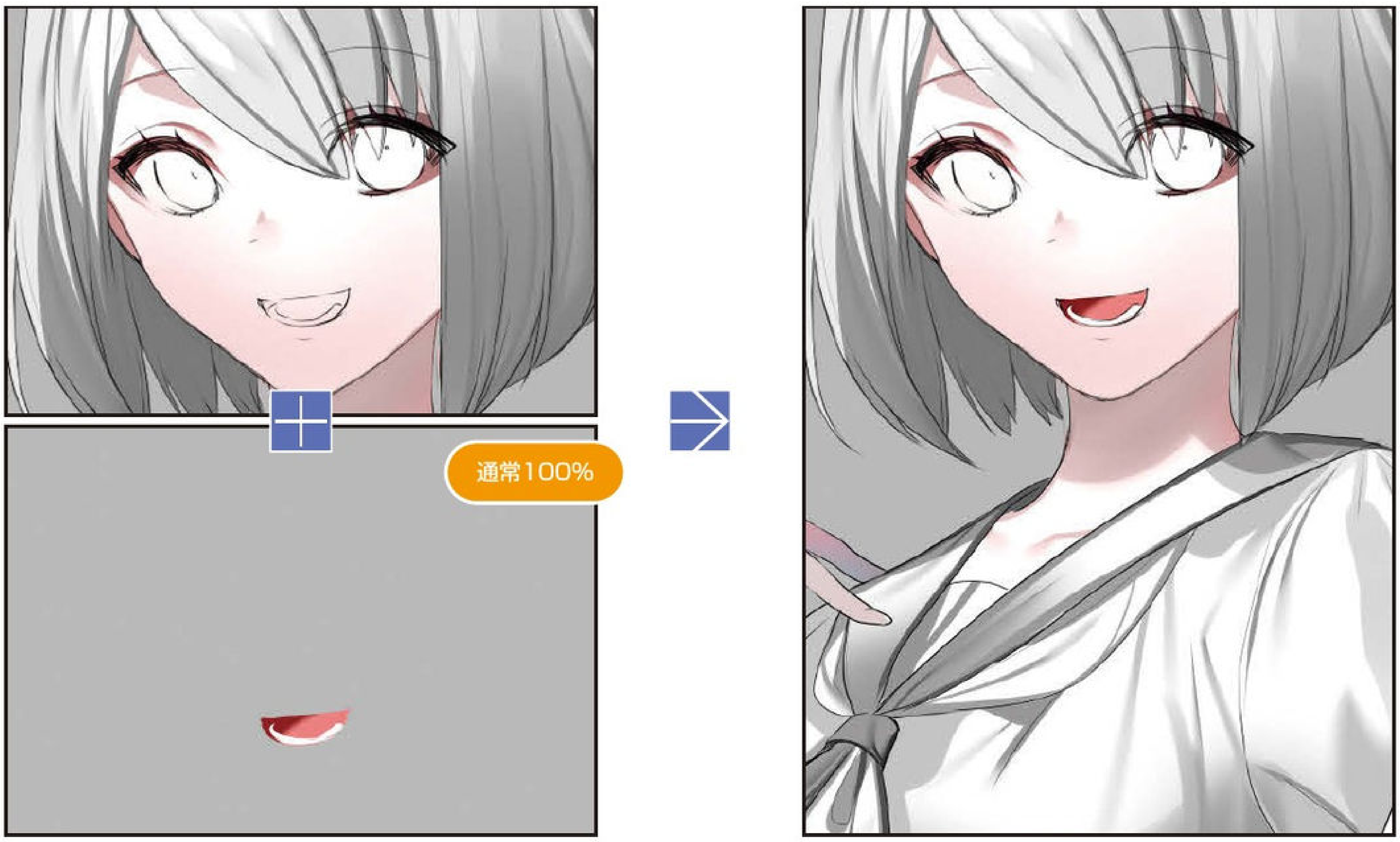


スカートや袖が肌に落とす影色を、[比較（暗）]32%で塗り足します。

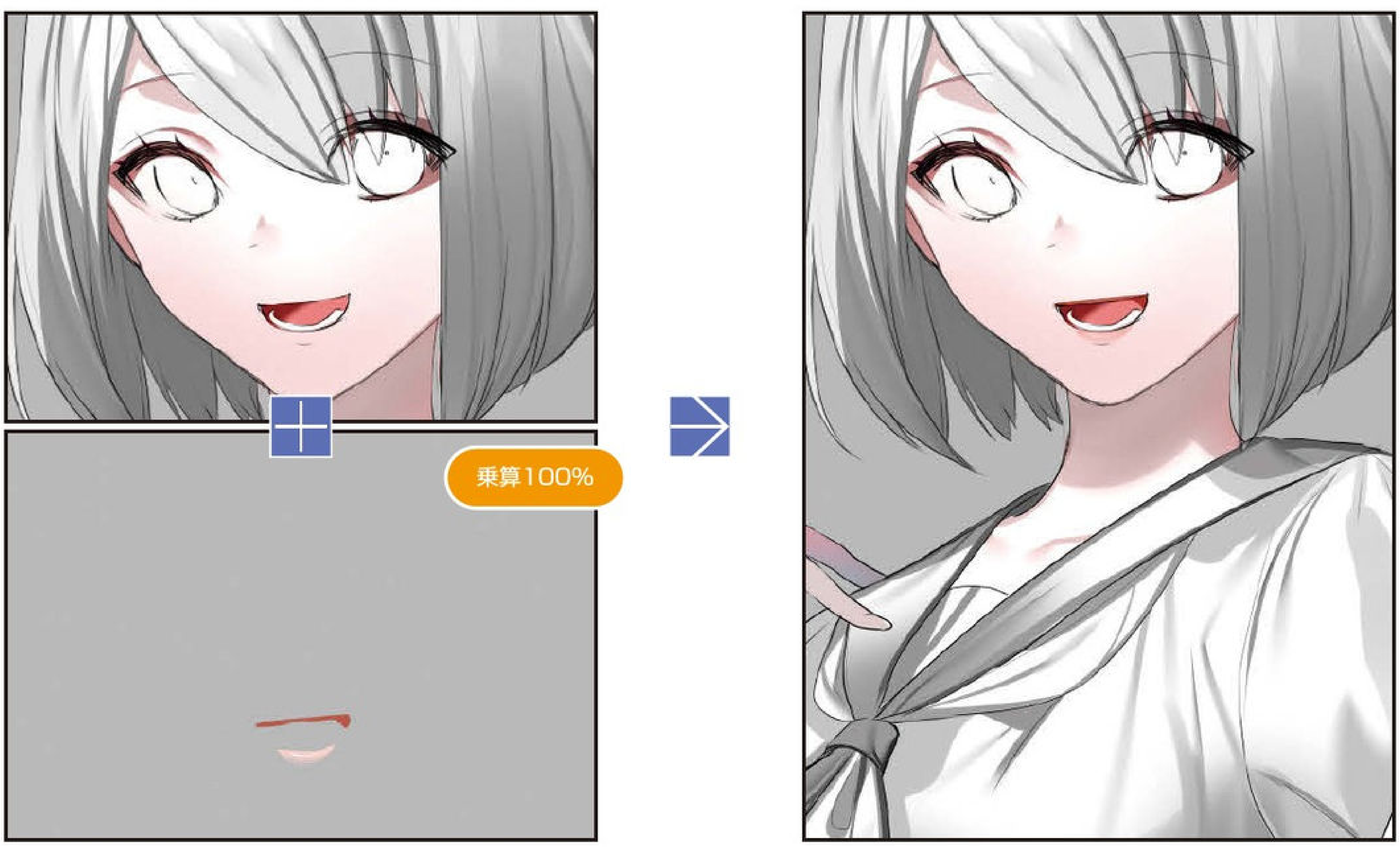




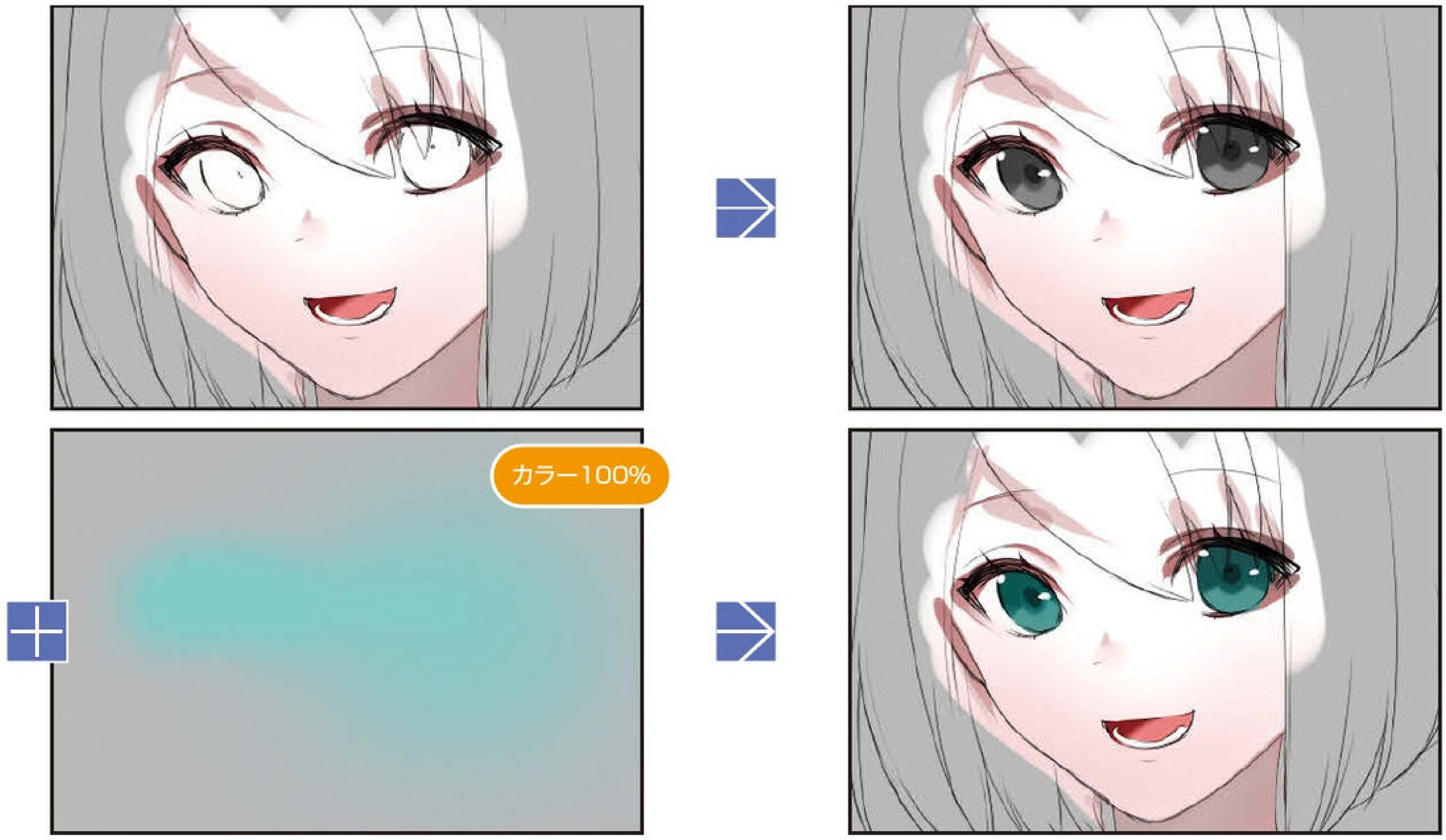
クリッピングで彩色された状態。



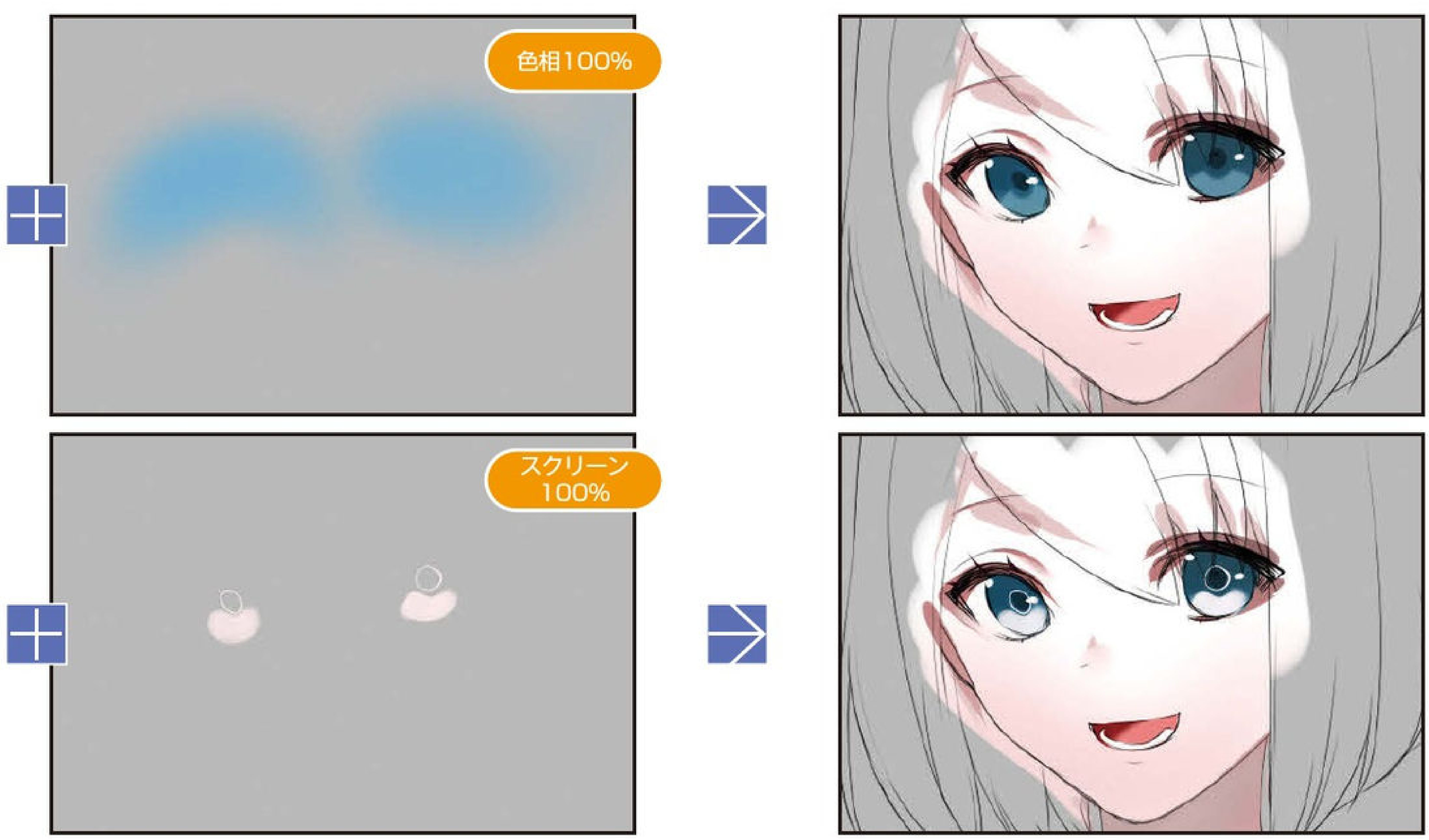
口の中を[通常]で塗ります。



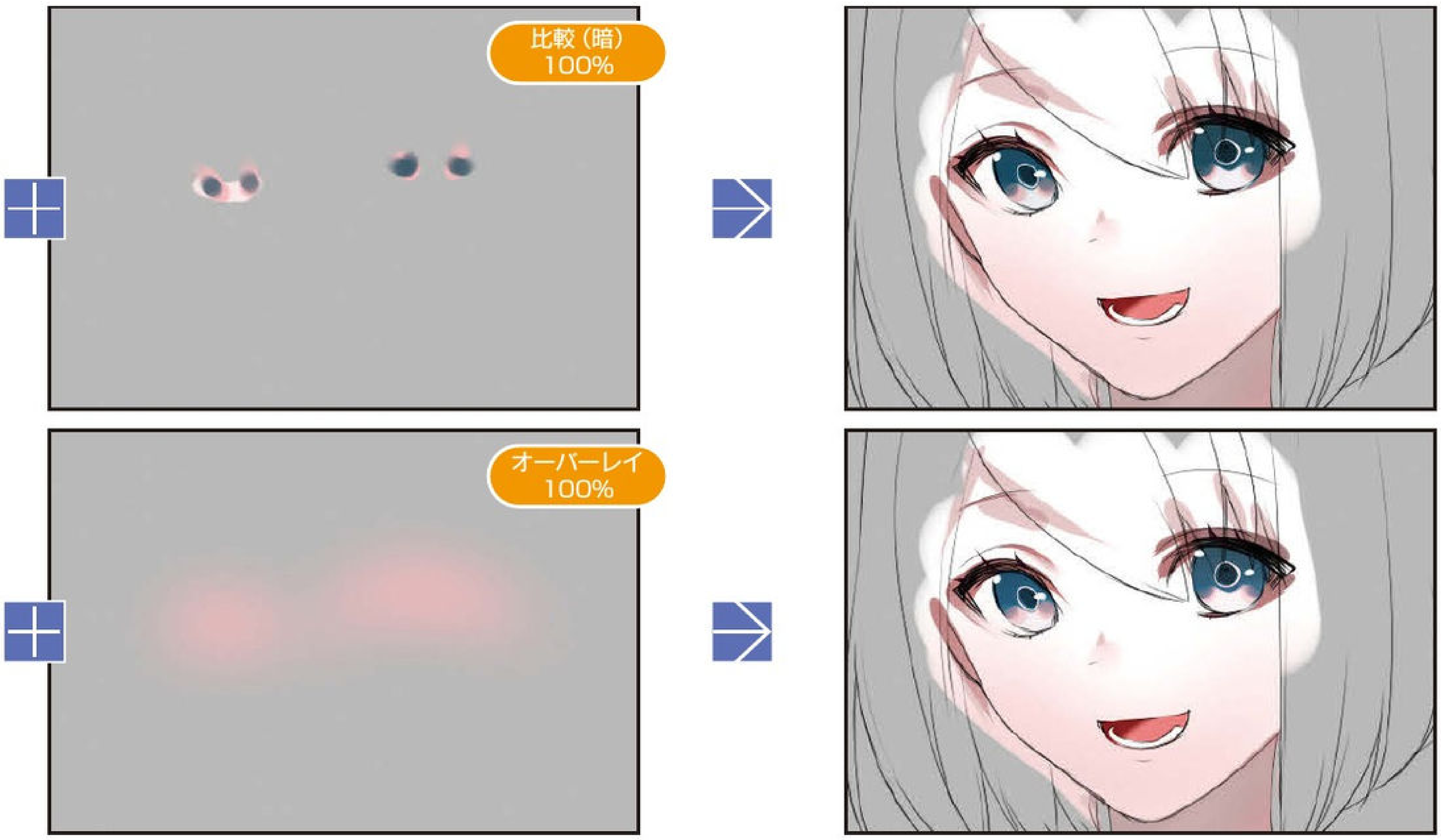
唇を[乗算モード]で重ねます。



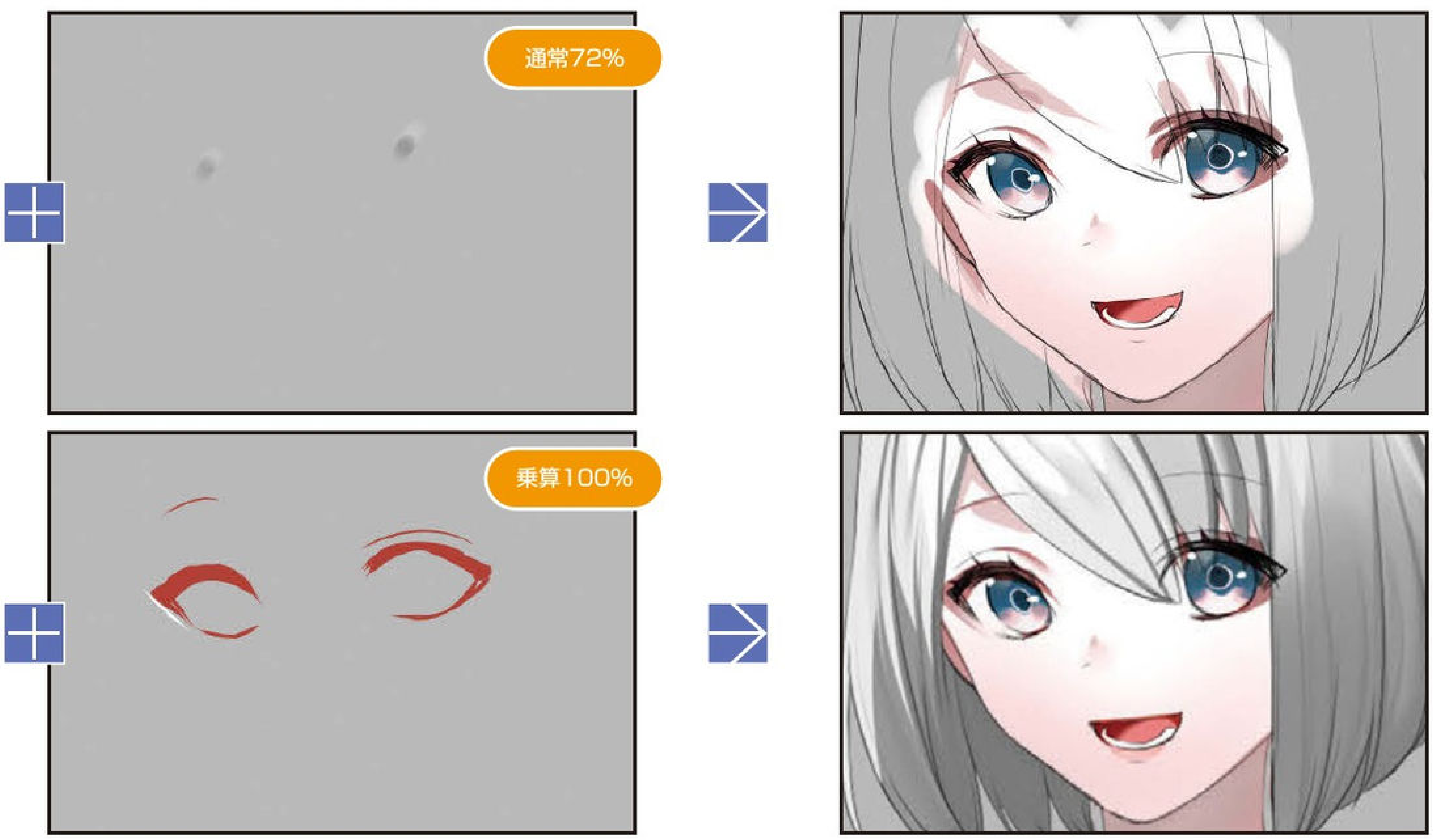
瞳の下絵とハイライトを表示し、[カラー]で下地の色を付けていきます。



[色相]モードで青色を重ねて瞳の色を調整し、瞳孔の輪郭や、下部分のハイライトを[スクリーン]で加えます。

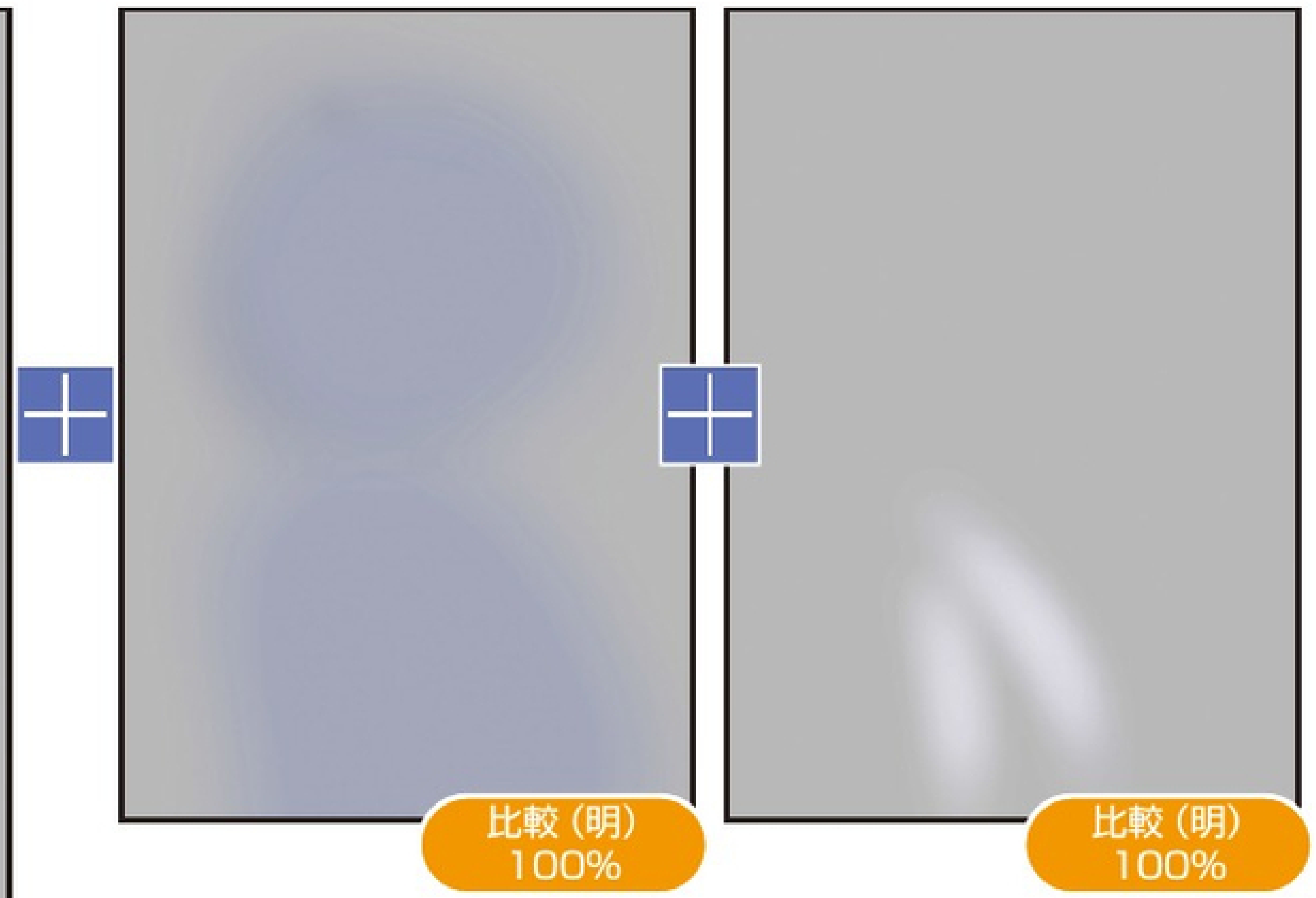


ハイライトと地色の境界に[比較（暗）]で色を足し、さらに[オーバーレイ]で色味を調整します。

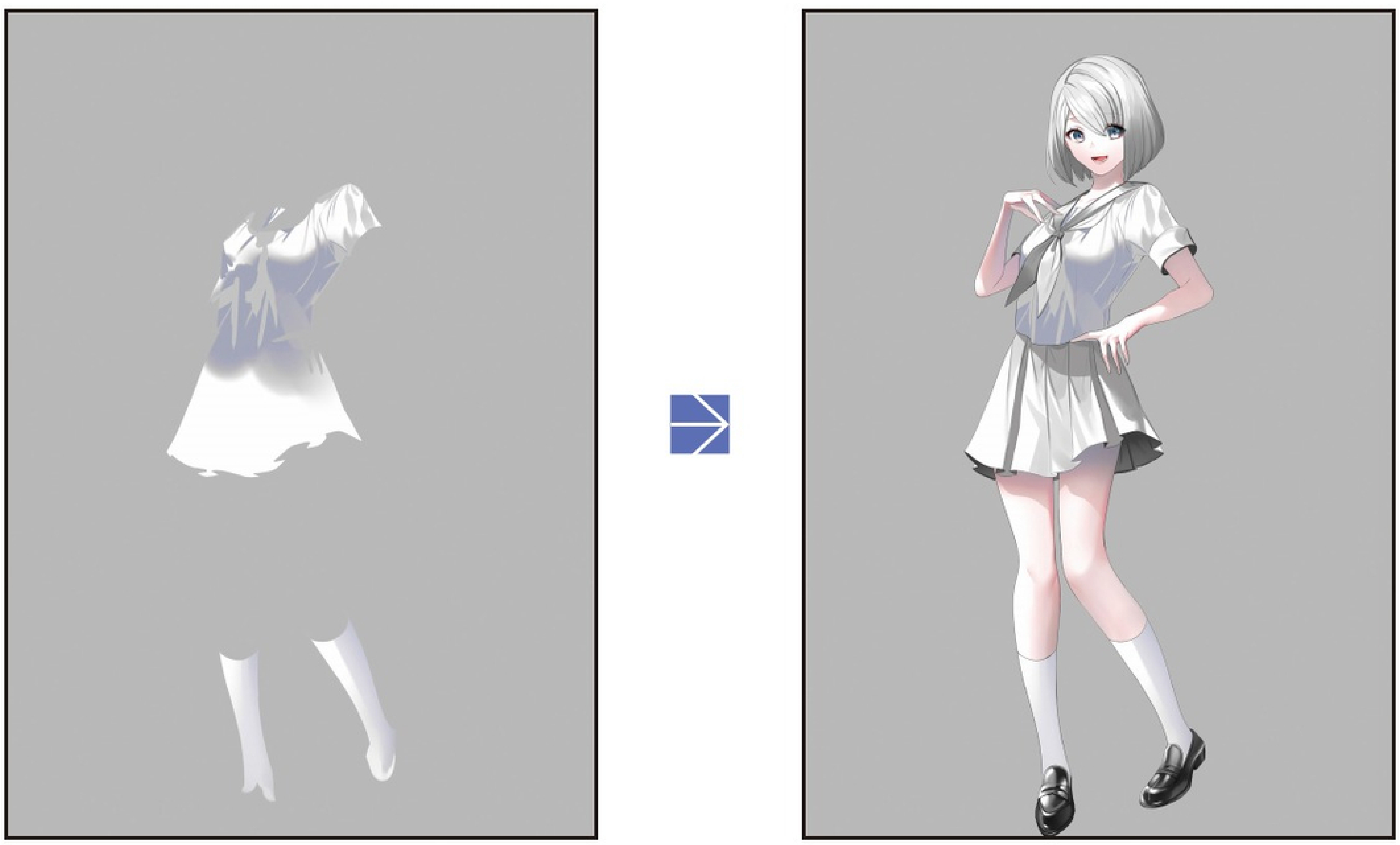


[通常]72%で描いた薄めのグラデーションを敷いてハイライトを際立たせ、目の周囲に乗算で色を加えて瞳の完成です。





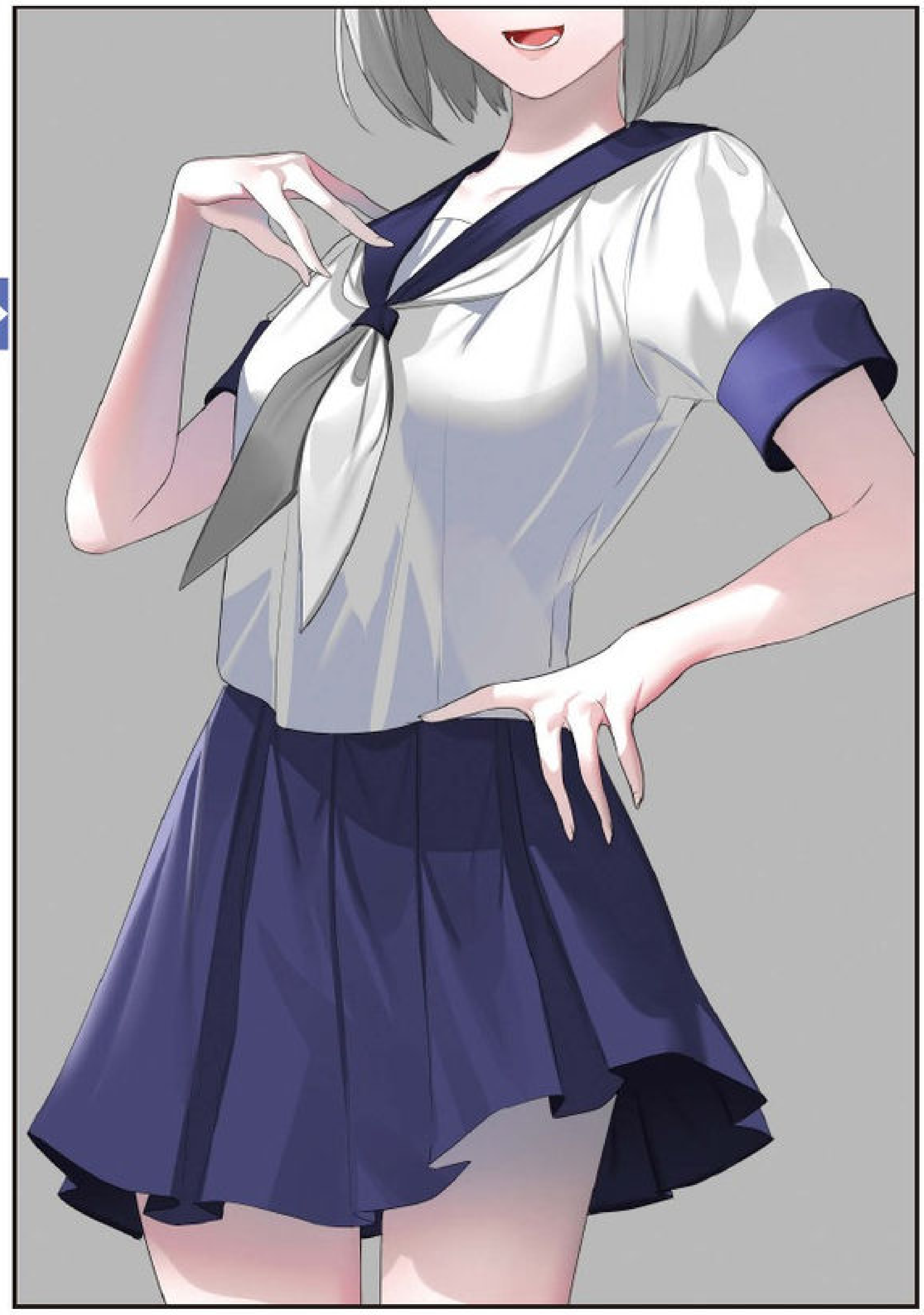
シャツとソックスに［比較（明）］による彩色を施します。



シャツやソックスには強い色を重ねるのではなく、淡い色調に抑えるようにします。

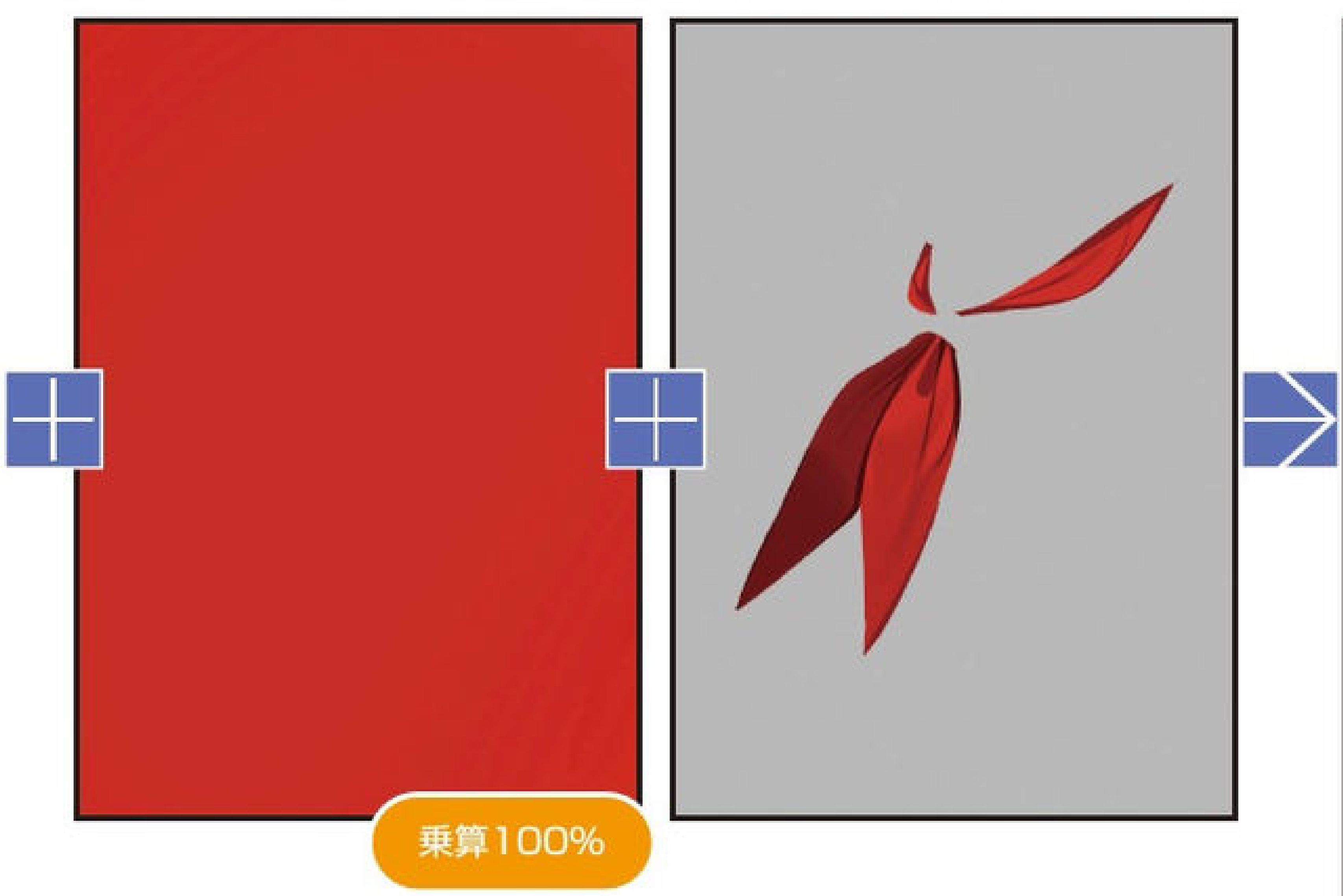
ソックスはほんのり青紫の混じった白色で塗り、モノクロ下絵のときよりも明るい色合いにしています。

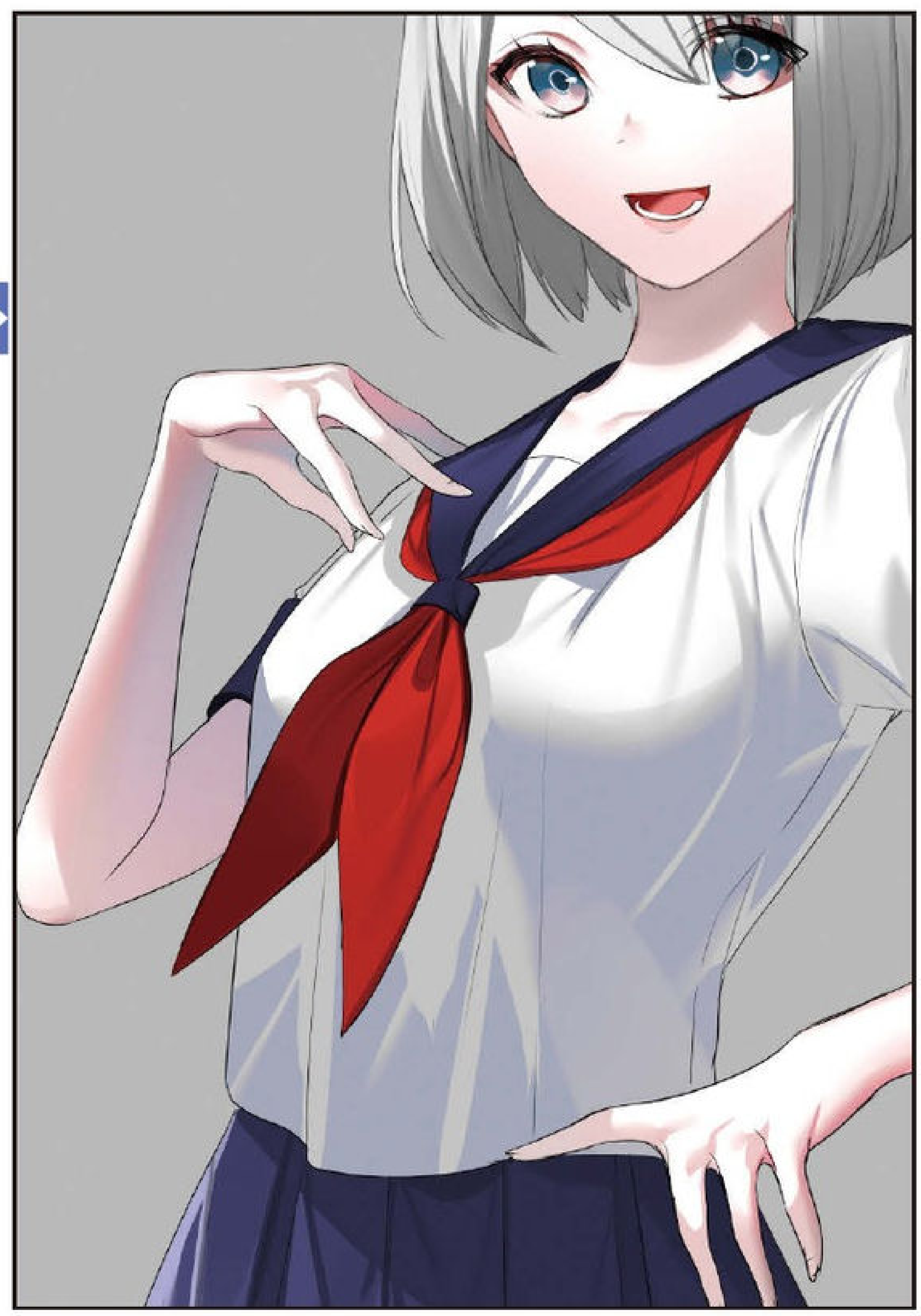




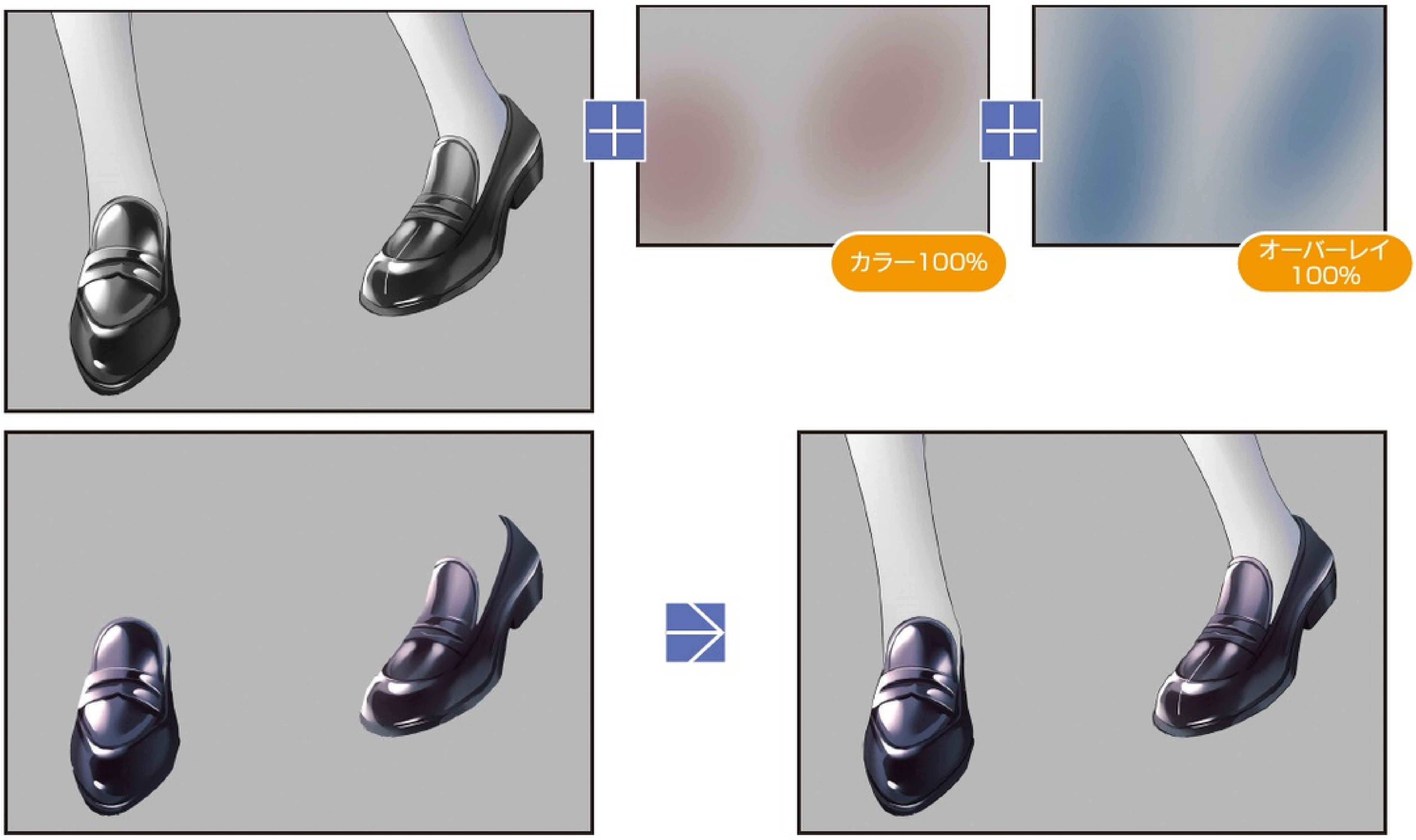
スカートや袖口に紺色を乗算で重ねます。光源の位置を考慮して、ハイライトも描き込みます。

スカートは下絵の段階で、異なる濃さで陰影を描き分けておいたので、狙い通りに色が反映されました。

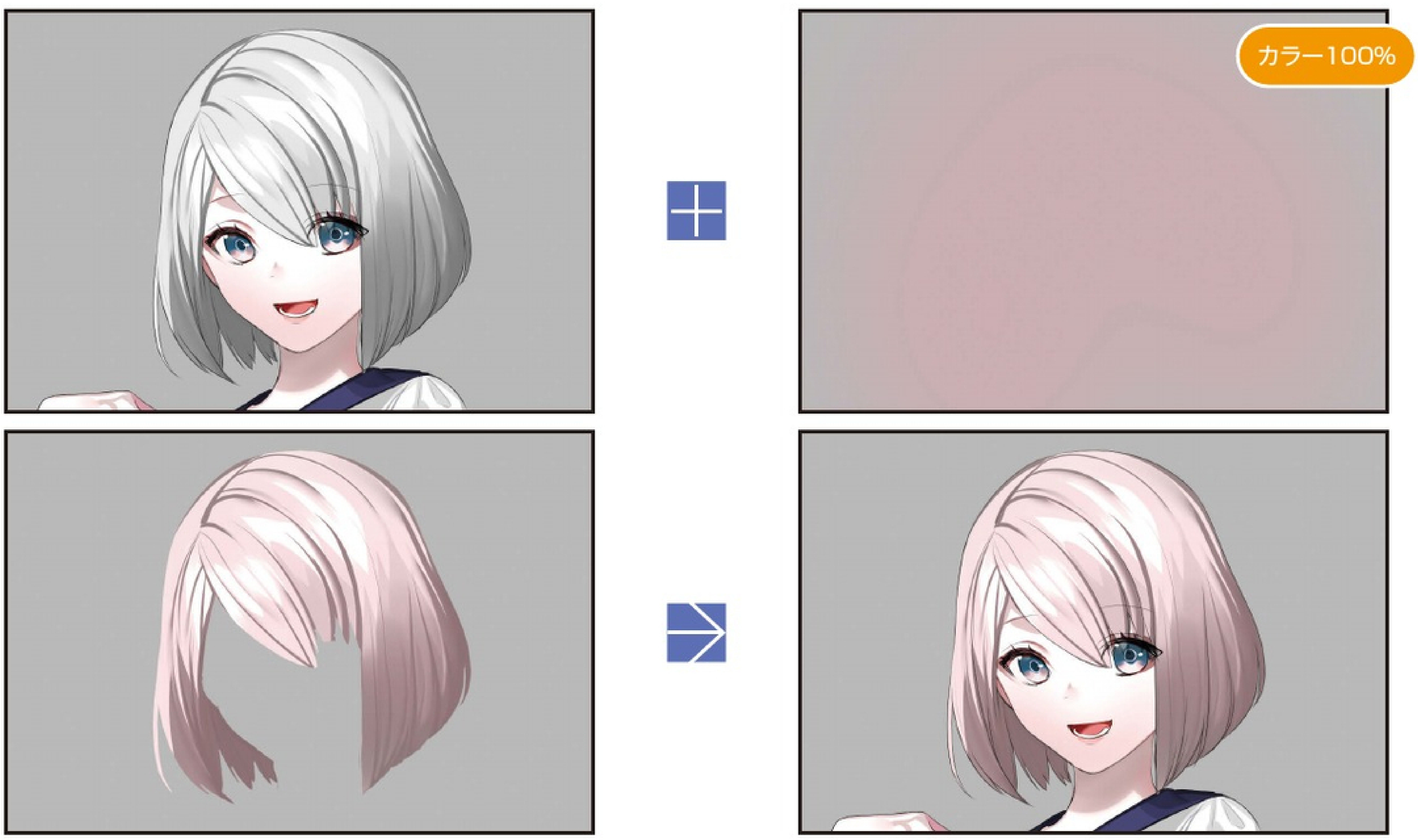




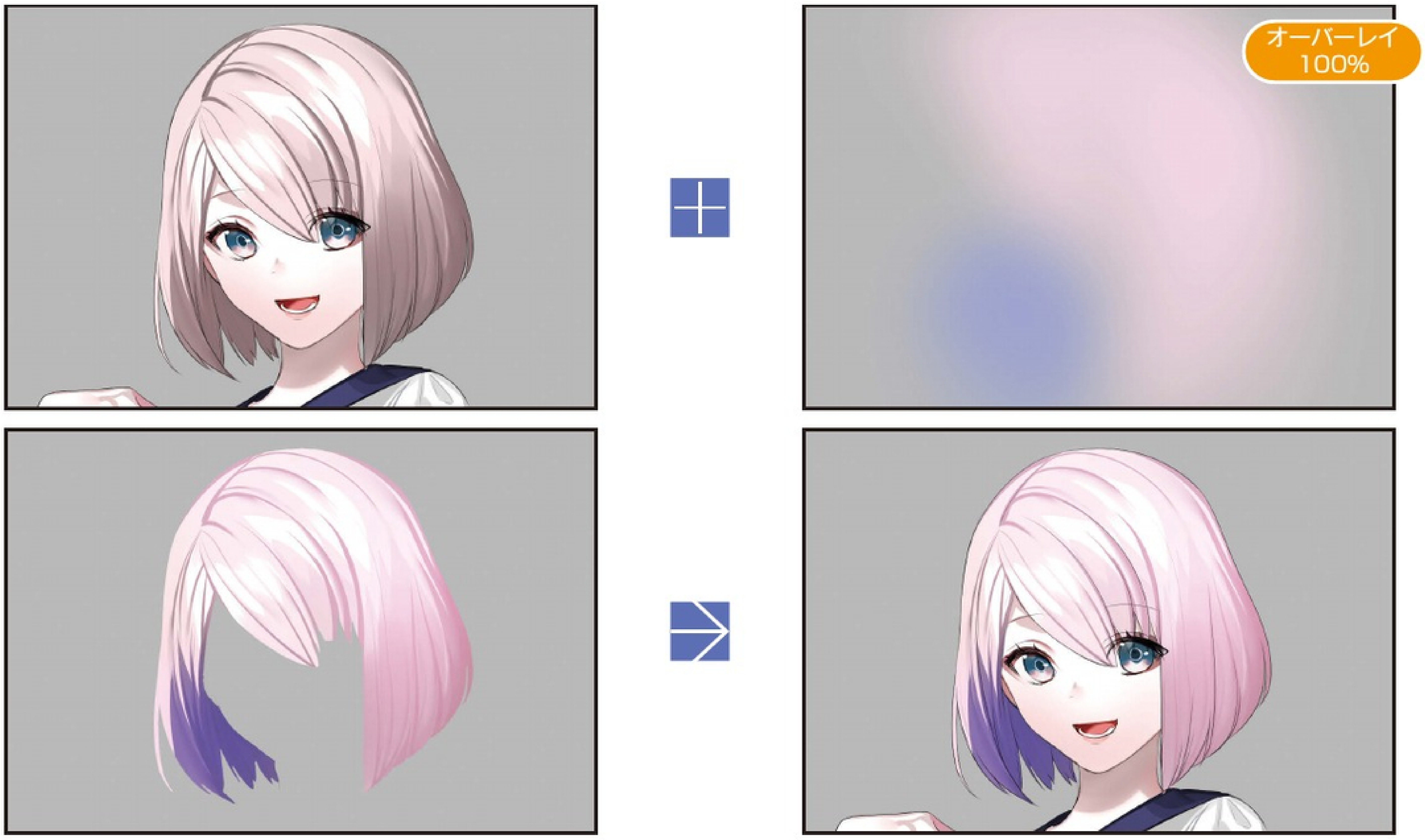
リボンの場合も、赤く塗った1枚のレイヤーを［乗算］で乗せただけですが、下絵の陰影が適正だったので狙い通りの発色になりました。



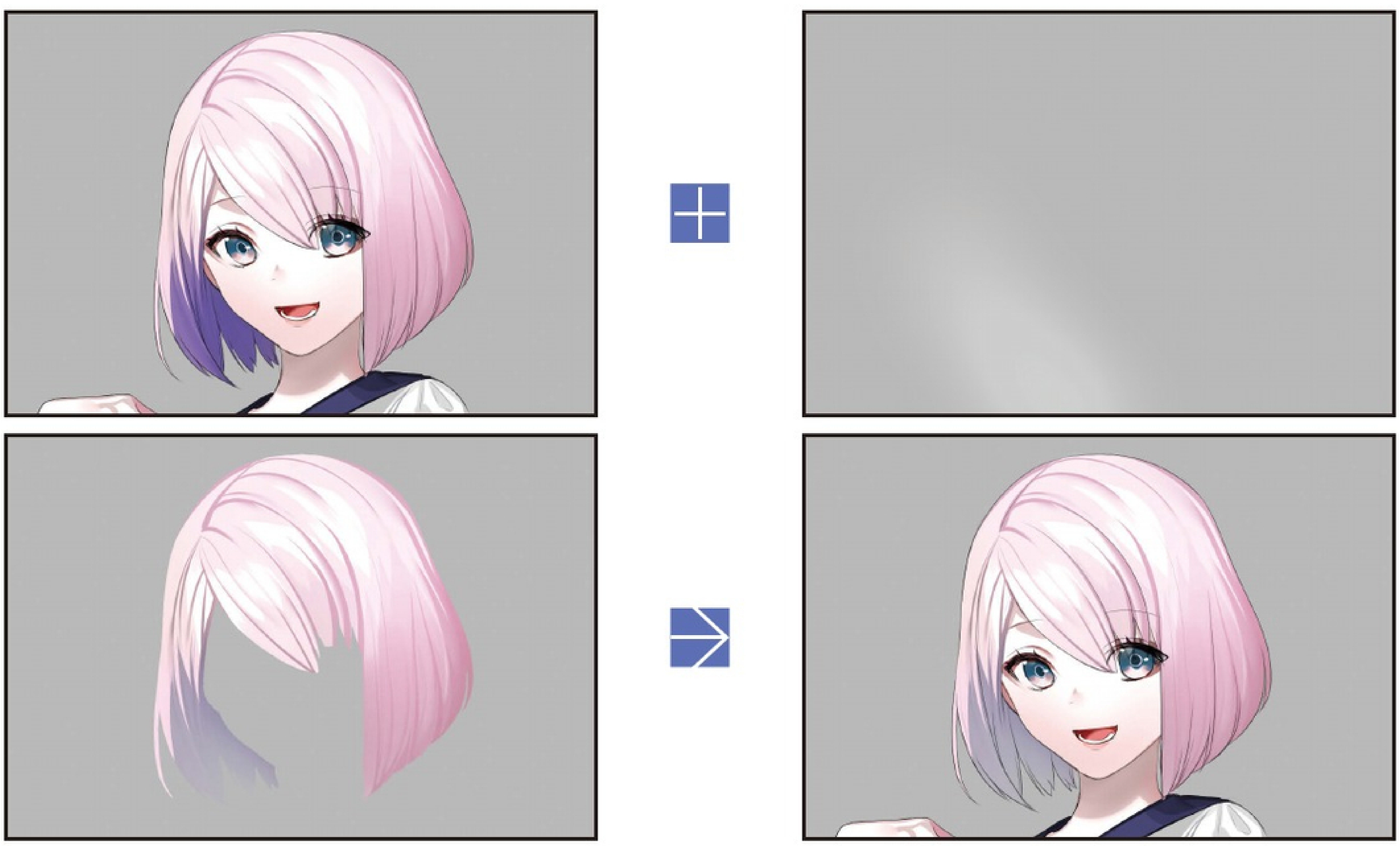
靴に［カラー］と［オーバーレイ］で赤みと青みを加え、
落ち着いた紫のグラデーションに染め上げます。



髪色を［カラー］で乗せていきます。
下絵のハイライトは［H=0,S=0,V=100］の白色で塗っていたので、［カラー］モードで塗られたピンクの地色は反映されません。



［オーバーレイ］で全体の彩度を上げつつ、影色に紫も加えます。



影色の紫が強すぎたので、［比較（明）］で少し白を重ねて調整します。



キャラクター部分の彩色完了です。

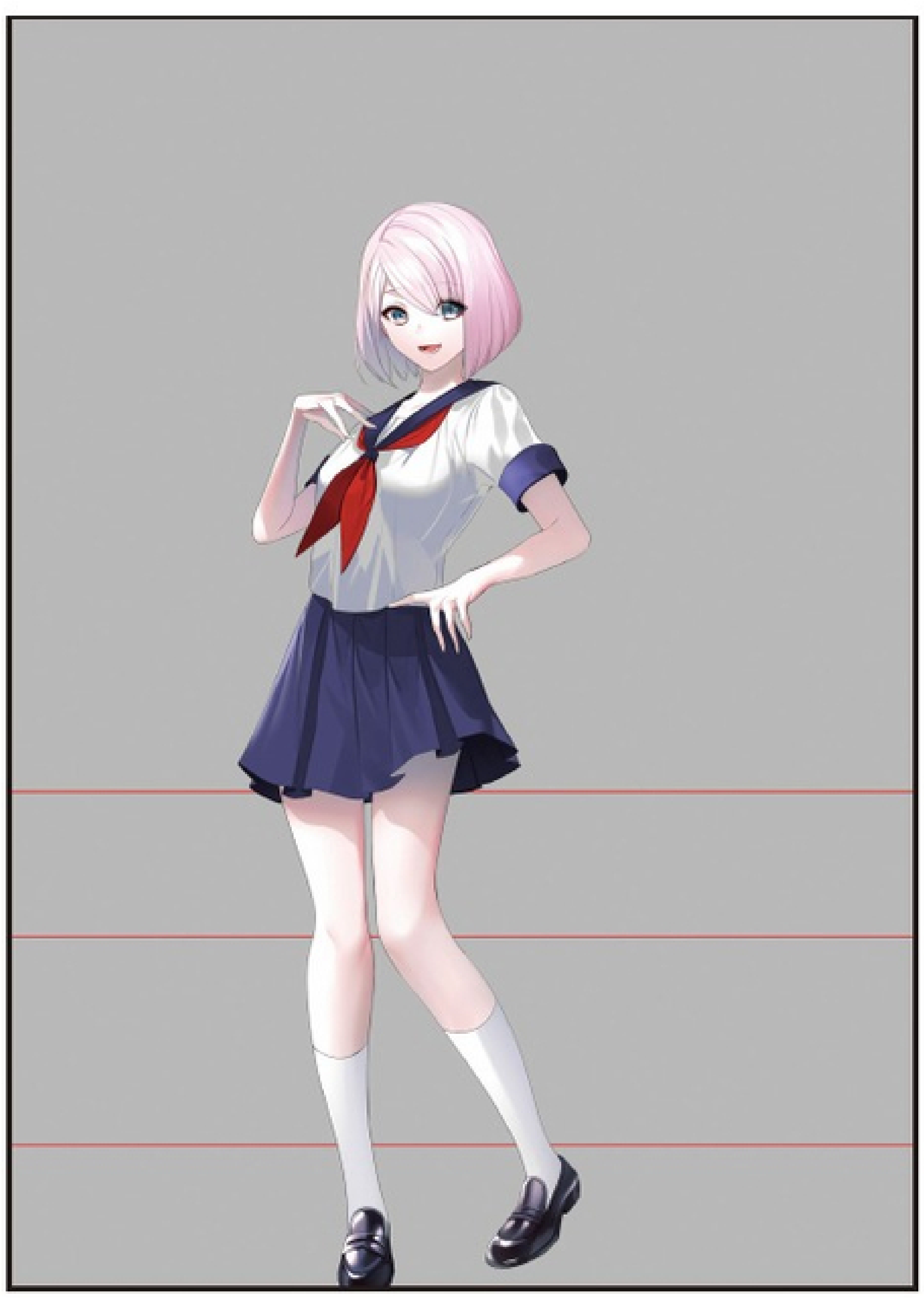
5 背景の追加





当初はキャラだけのつもりでしたが、背景も付けることにしました。このままだと宙に浮いて見えるので、配置を下にずらします。

背景を後から描き足す場合、なるべく足元をみせないほうが、パースの狂いをごまかしやすいです。





水平線を設定し、それに合わせて地面などを決めていきます。

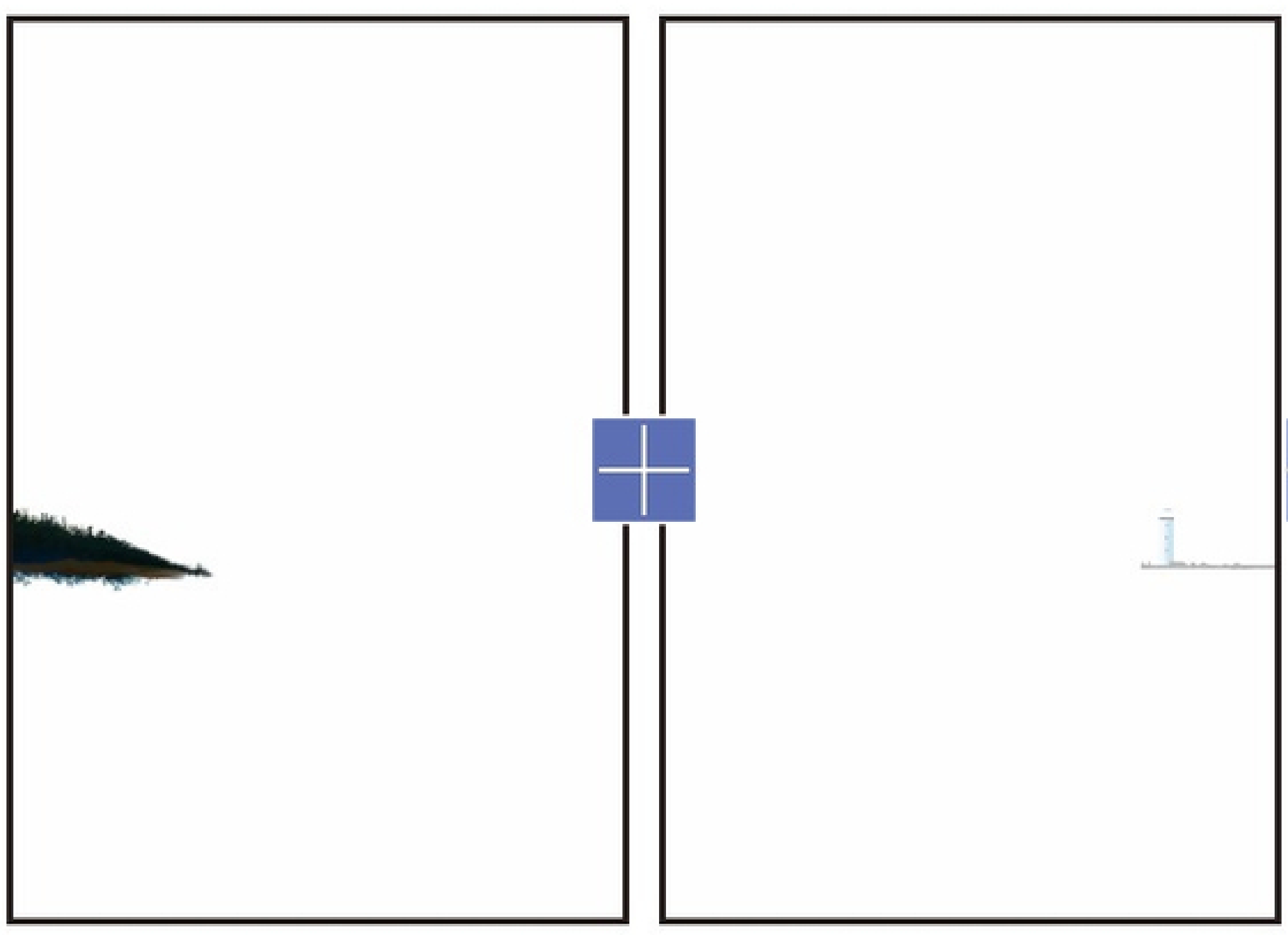
海と堤防を単色で塗ります。



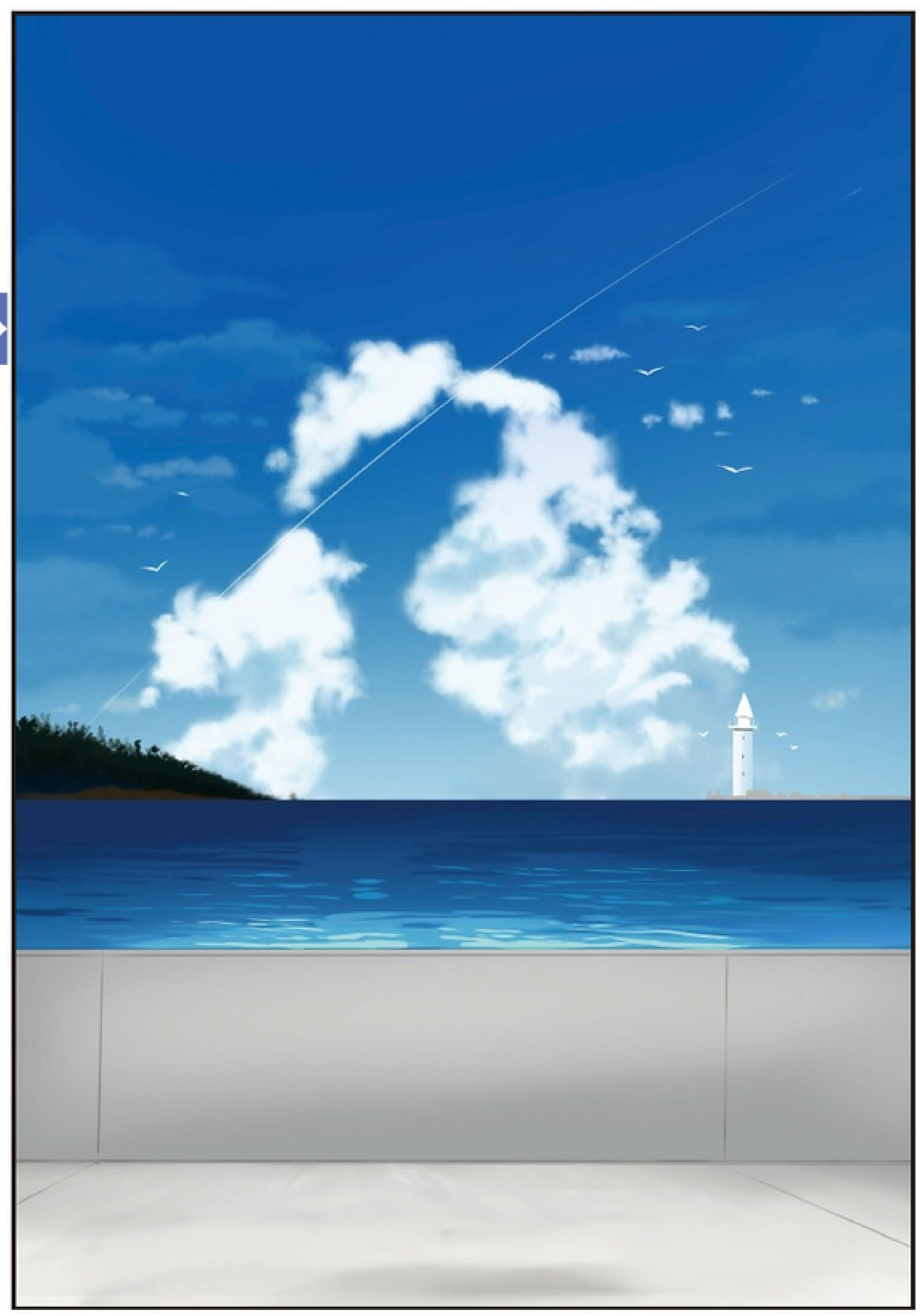
足元に影を落とします。



きらめく海面を描き足します。

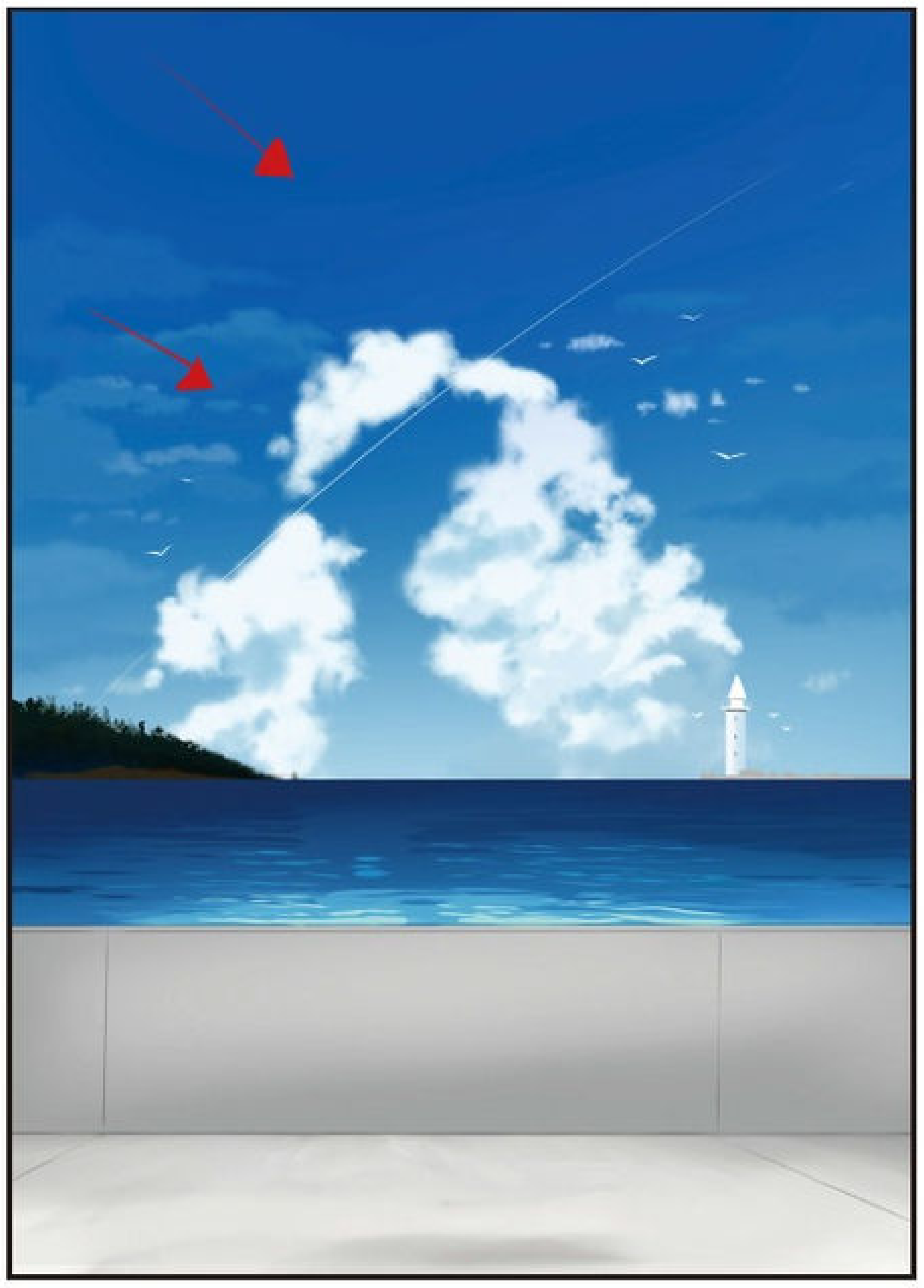


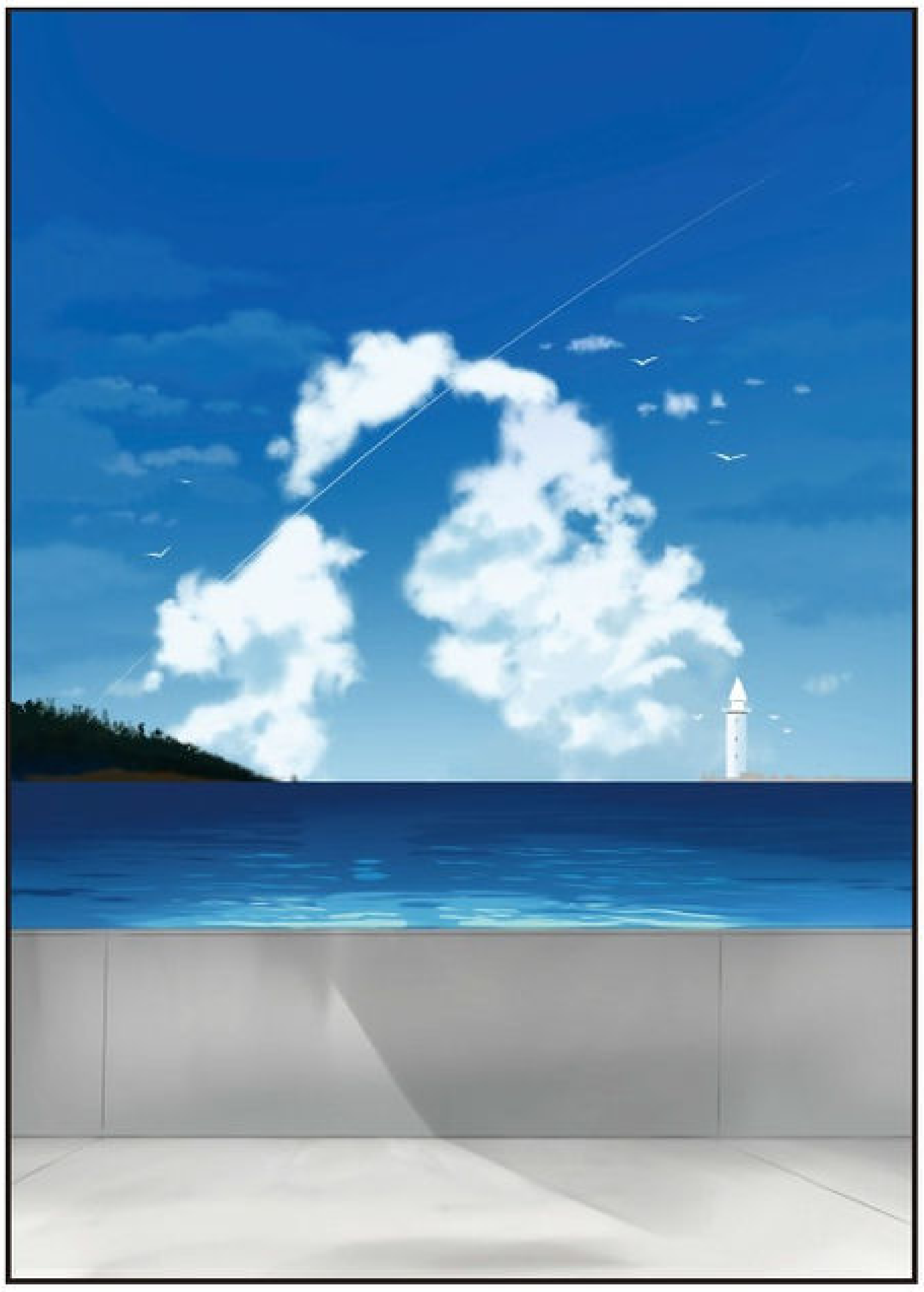
空気遠近法を意識しながら、島と灯台を描き加えます。



空を描き入れます。

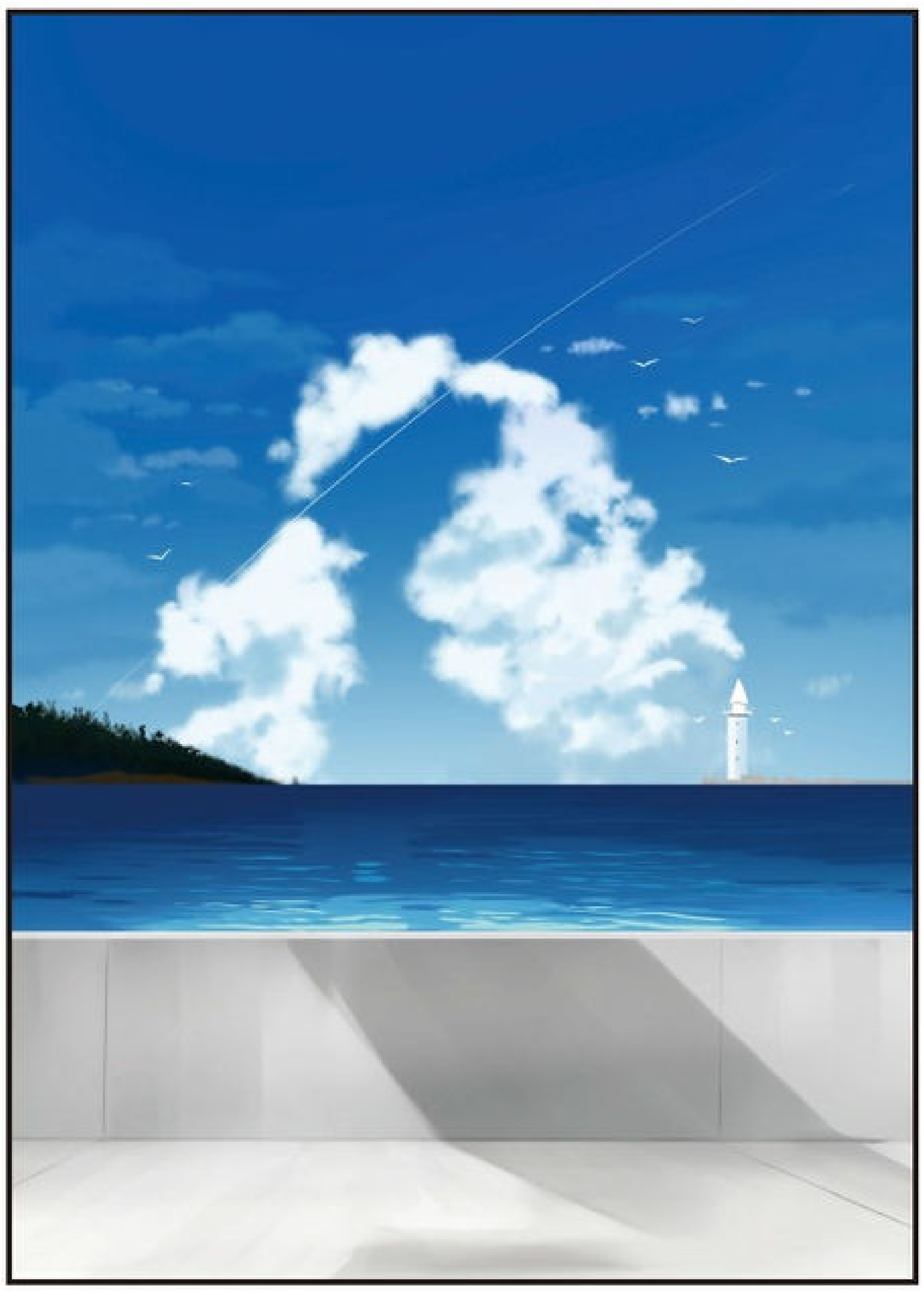
キャラの入る位置を想定して雲を描き入れ、飛行機雲を横切らせます。





　モノクロ下絵の陰影を塗る際に使用した光源の矢印を流用して太陽の位置を決定します。

　堤防に[乗算]で影を落とします。

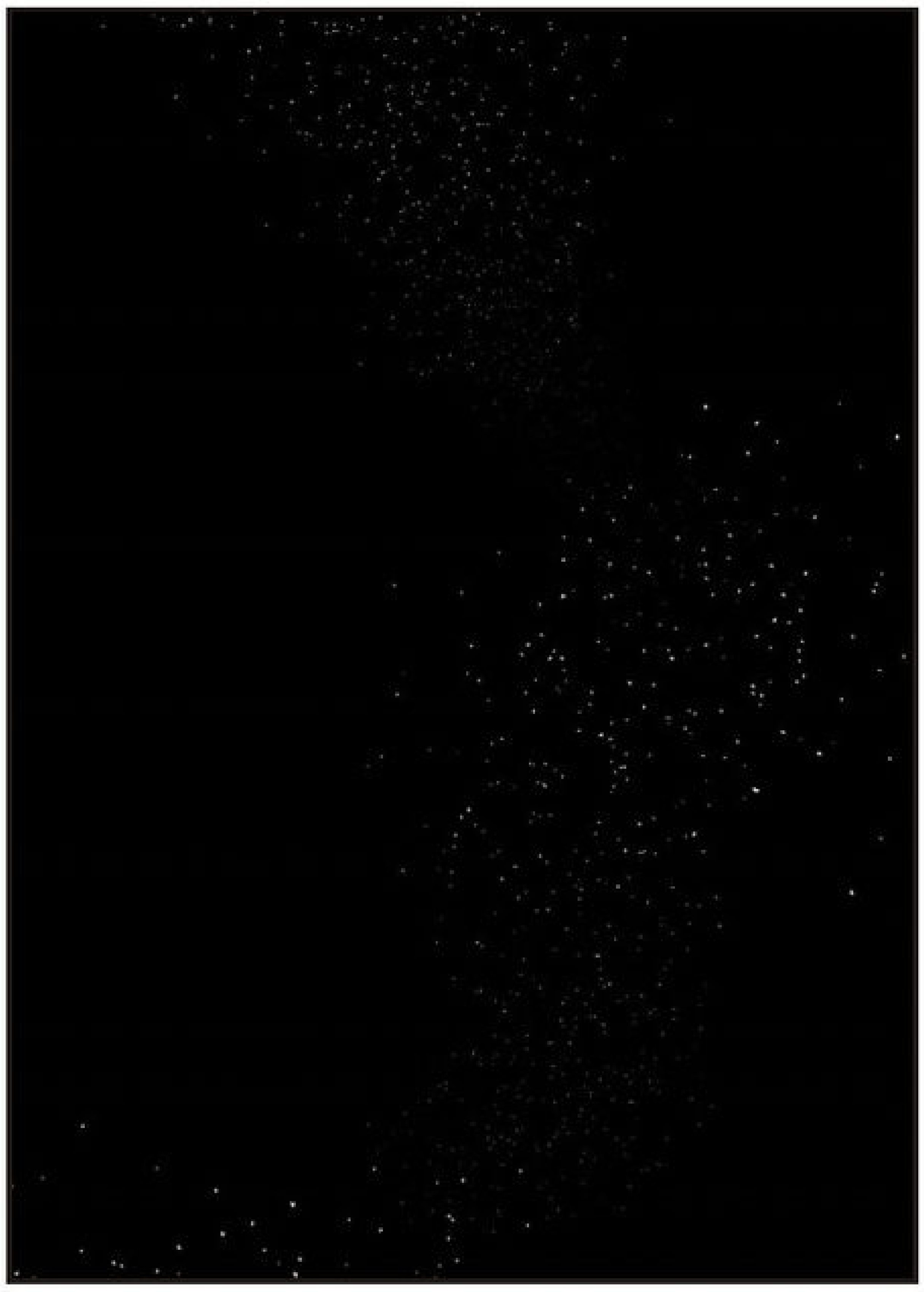




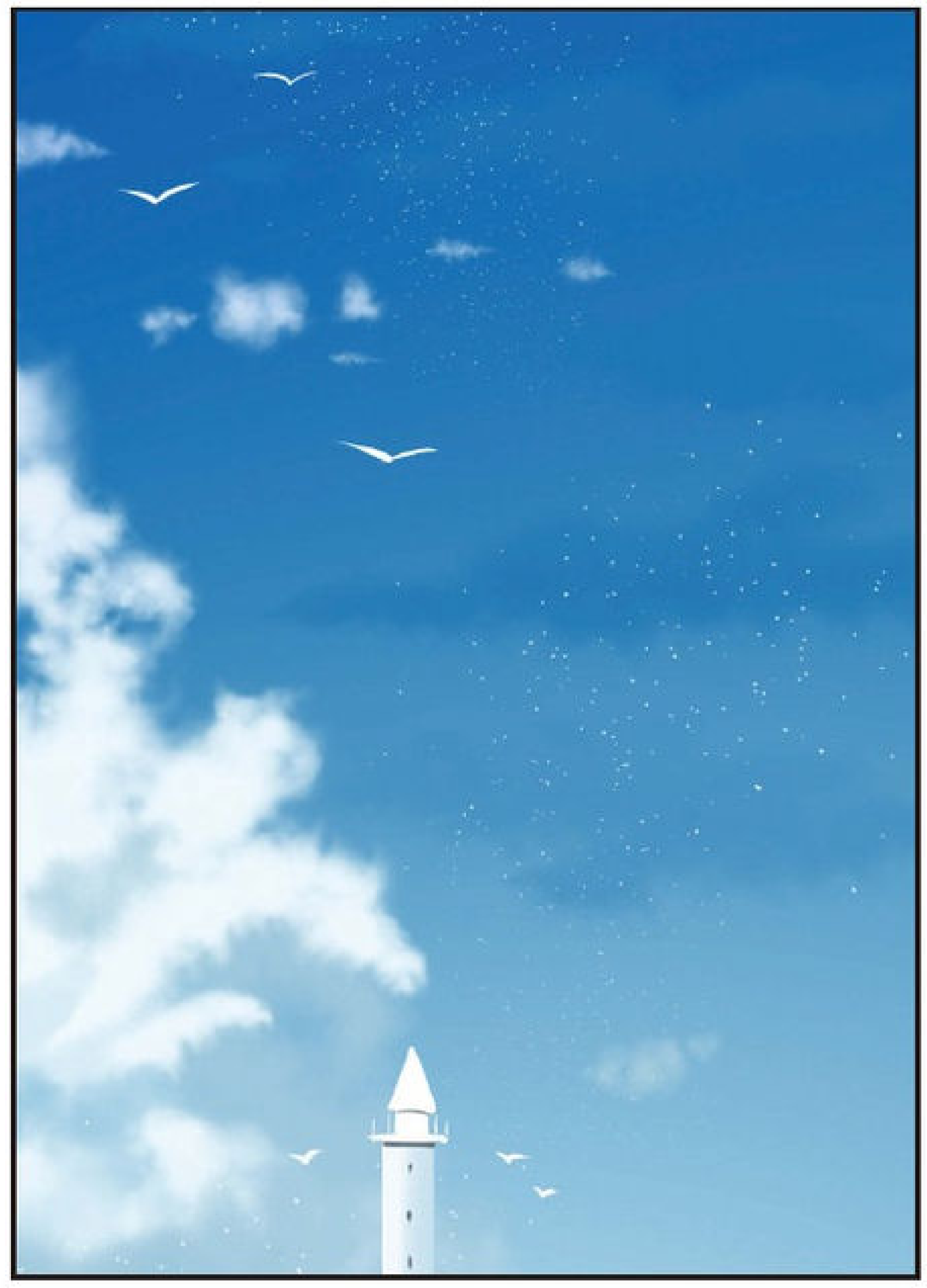
[スクリーン]で堤防のへりなどに明るい色を乗せて立体感を高めていきます。

　キャラと同時に表示してみます。

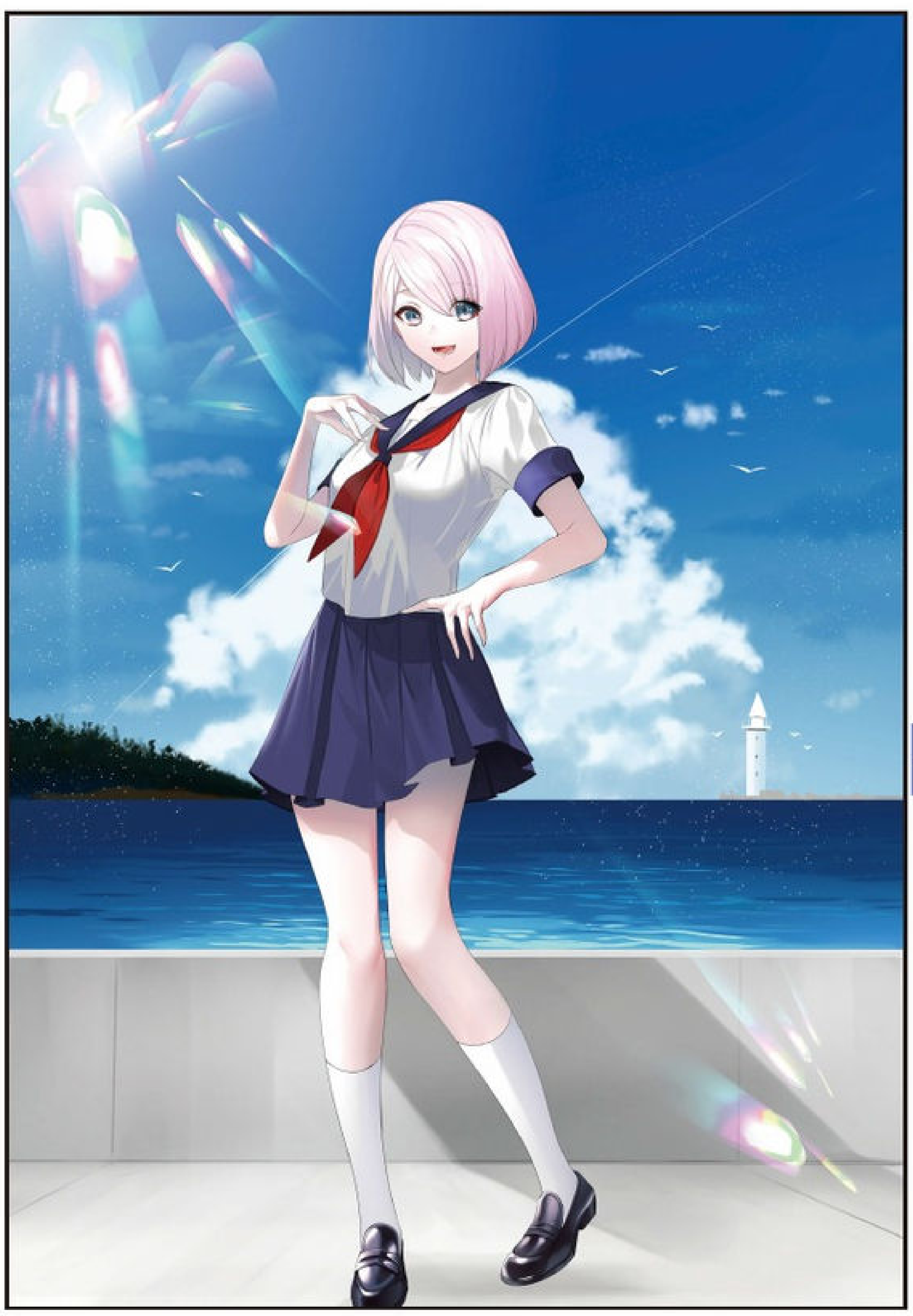
　すこし物足りないのでエフェクトを加えることにします。



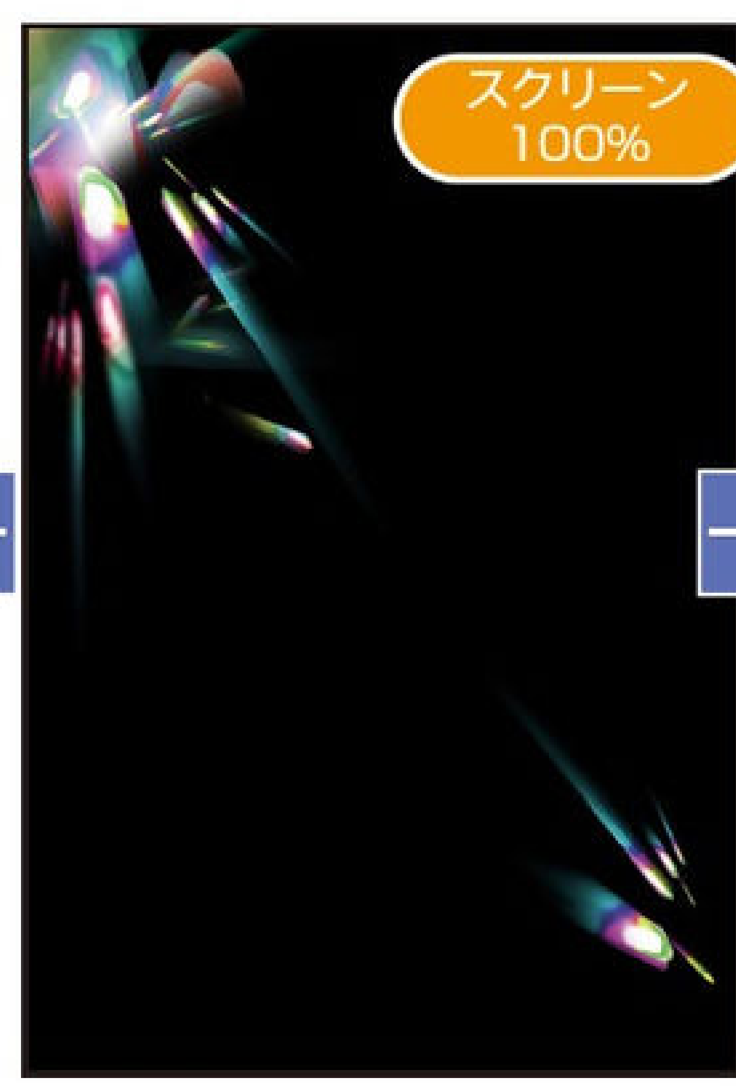
作例1でも使用した「飛沫」を今回も使用します。

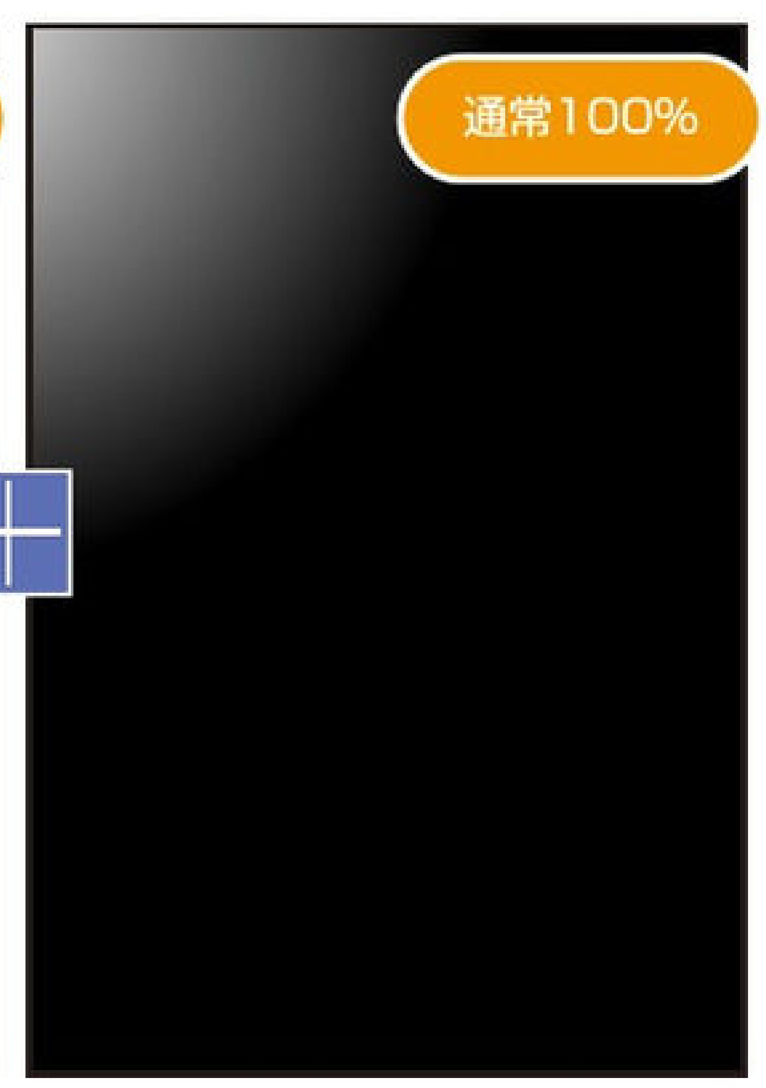


拡大表示するとかろうじてわかる程度ですが、なんとなく「間」を持たせられたのではないでしょうか。



これも作例1で紹介したプリズム光とフレアを加えて画面に華やかさを加えます。



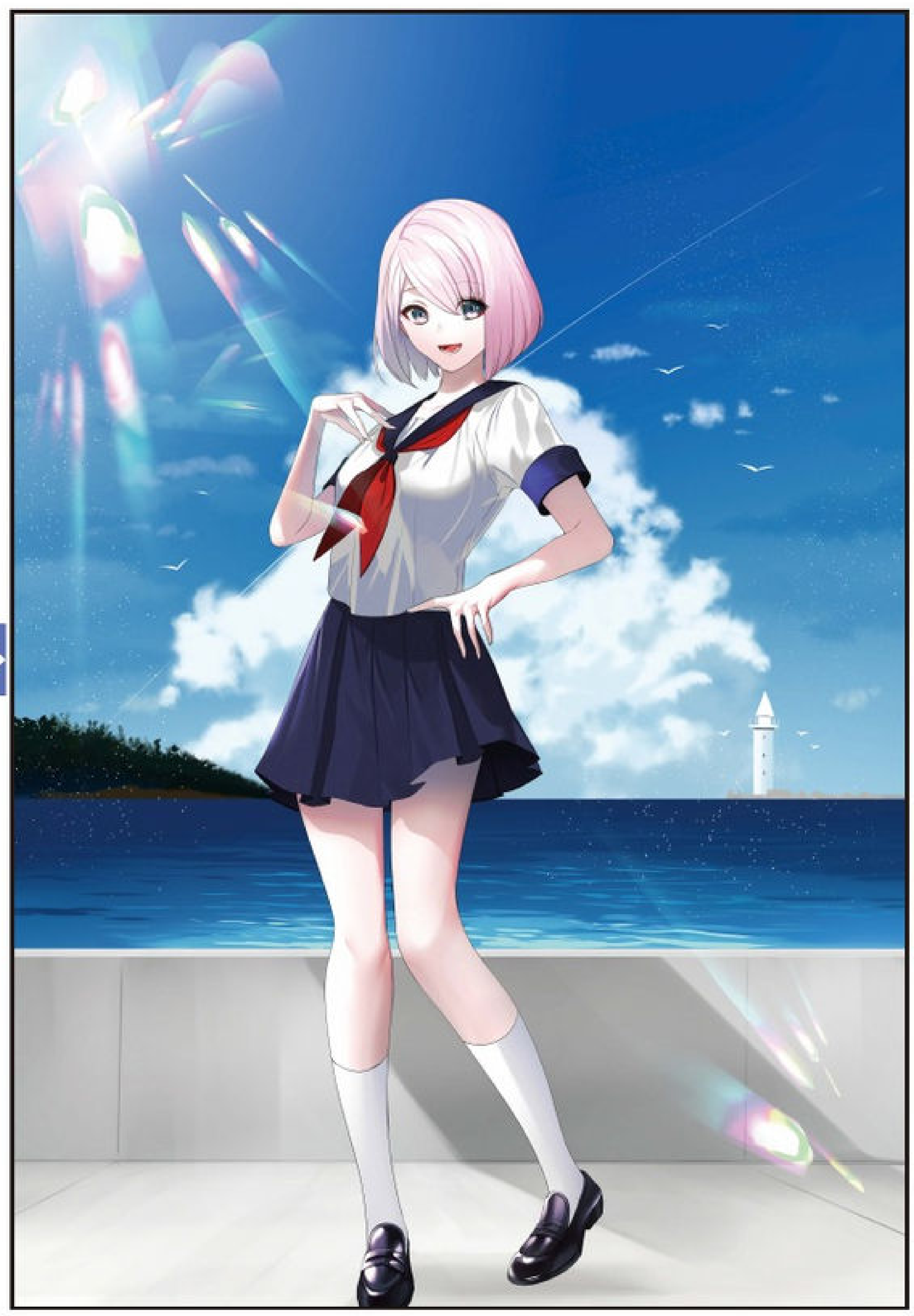


作例1のときよりも大幅に増量したプリズム光を［スクリーン］で重ね、最後に薄めに描いた白いフレアを［通常］で乗せます。

エフェクトをすべて重ねて表示しました。
ピーカン状態の背景に比べて、背景を想定して塗られていなかったキャラの色味が薄く感じます。
そこでキャラクター部分のレイヤーを複製し、1枚に結合したものを［焼き込みカラー］30%で重ね、コントラストを強調することにします。









作例2　線画とグリザイユ画法のハイブリッドパターンの完成です。



6章

作例3　和装の人魚

色がくすみがちなグリザイユ画法に、
調整レイヤーとエフェクトを重ねて
絢爛豪華なイラストを作成します。

1 ラフを練る

作例の最後となる6章で、液体のように特殊な材質の質感を表現するものにしようと考えました。
他にも3Dオブジェクトの導入や、和風なテイスト、密度の高い画面作りなど、これまでの作例になかった要素をできるだけ盛り込んでいきます。

画法とは関係ないことですが、描いていて違和感を感じたら、ためらわずに描き直しするようにしています。作例3でも大幅な描き直しをしていますが、自分で自分に容赦なくリテイクを出せるかどうかがクオリティアップにつながると思います。

上記の課題をできるだけ取り入れた結果、作例3のモチーフは「和装の人魚」に落ち着きました。
人魚には和傘を持たせ、その和傘は3Dモデルを［輪郭抽出］したものを使用します。
［輪郭抽出］は、CLIP STUDIO PAINT EXにしか搭載されていない機能ですが、CLIP STUDIO PAINT PRO でも同等の輪郭抽出ができる方法を解説しています。
また、密度感を上げる［デコレーションブラシ］も使用していますが、［デコレーションブラシ］の設定自体は7章の解説を参照してください。



多くの課題を網羅するものとして描かれた「和装の人魚」のラフです。ディテールやアクセサリーなどにはアドリブ感を取り入れたいので、これくらい大雑把なラフから描き始めていくことにします。

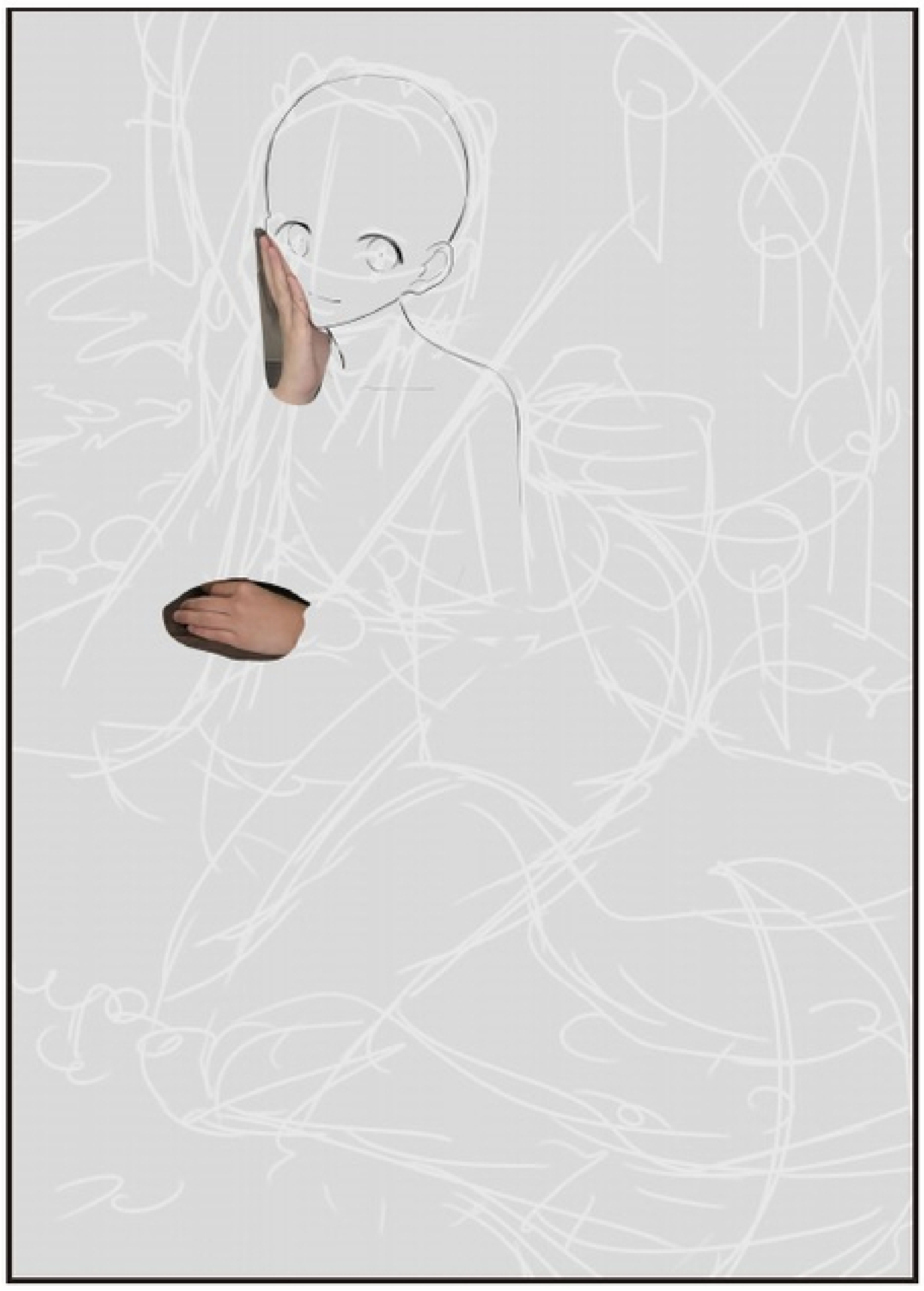
2 アタリ線画

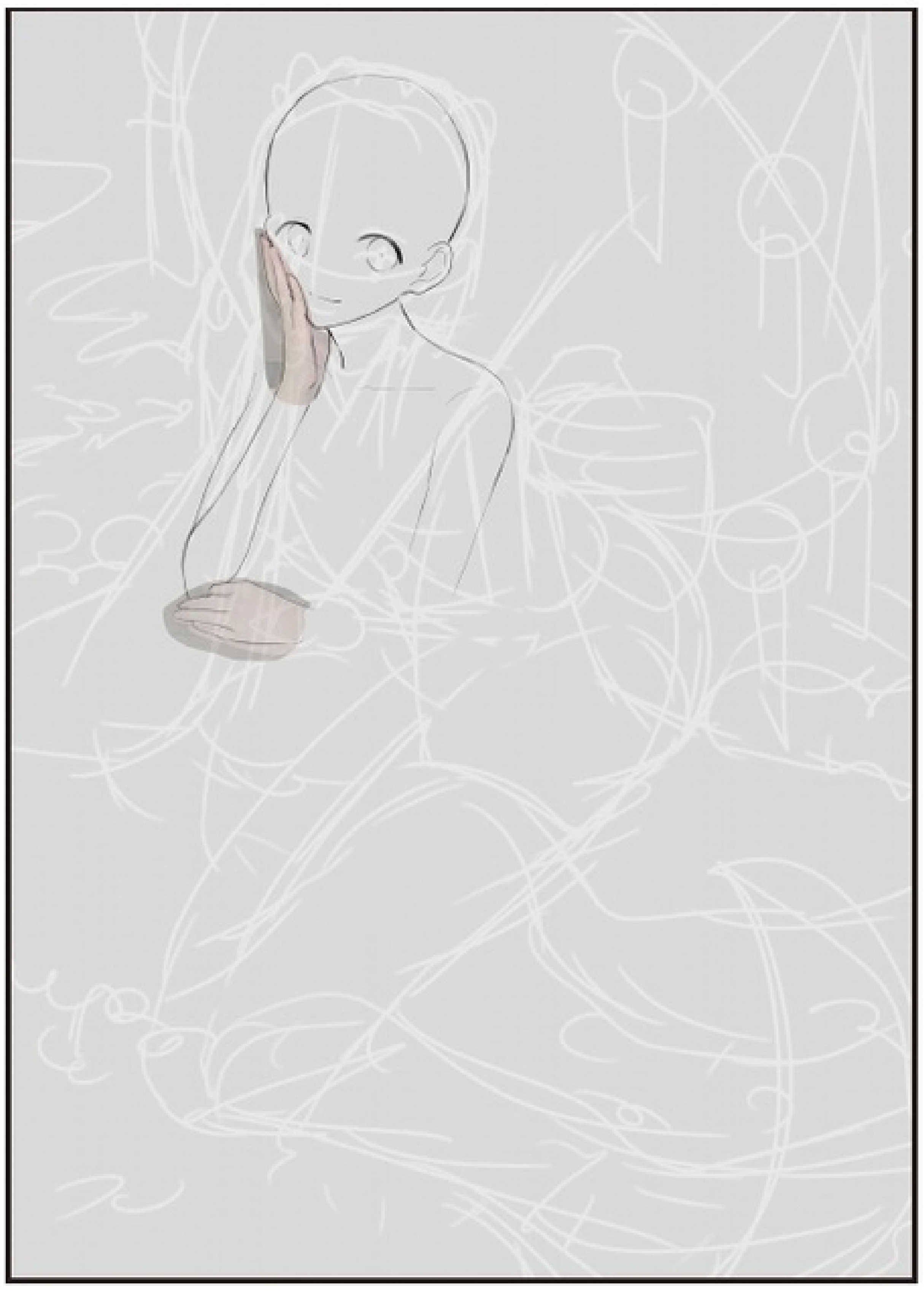




グレーで塗りつぶしたBGを敷き、[クリッピング]で線を白に変更したラフを乗せます。

不透明度を下げたラフの上に黒で線画を描いていきます。

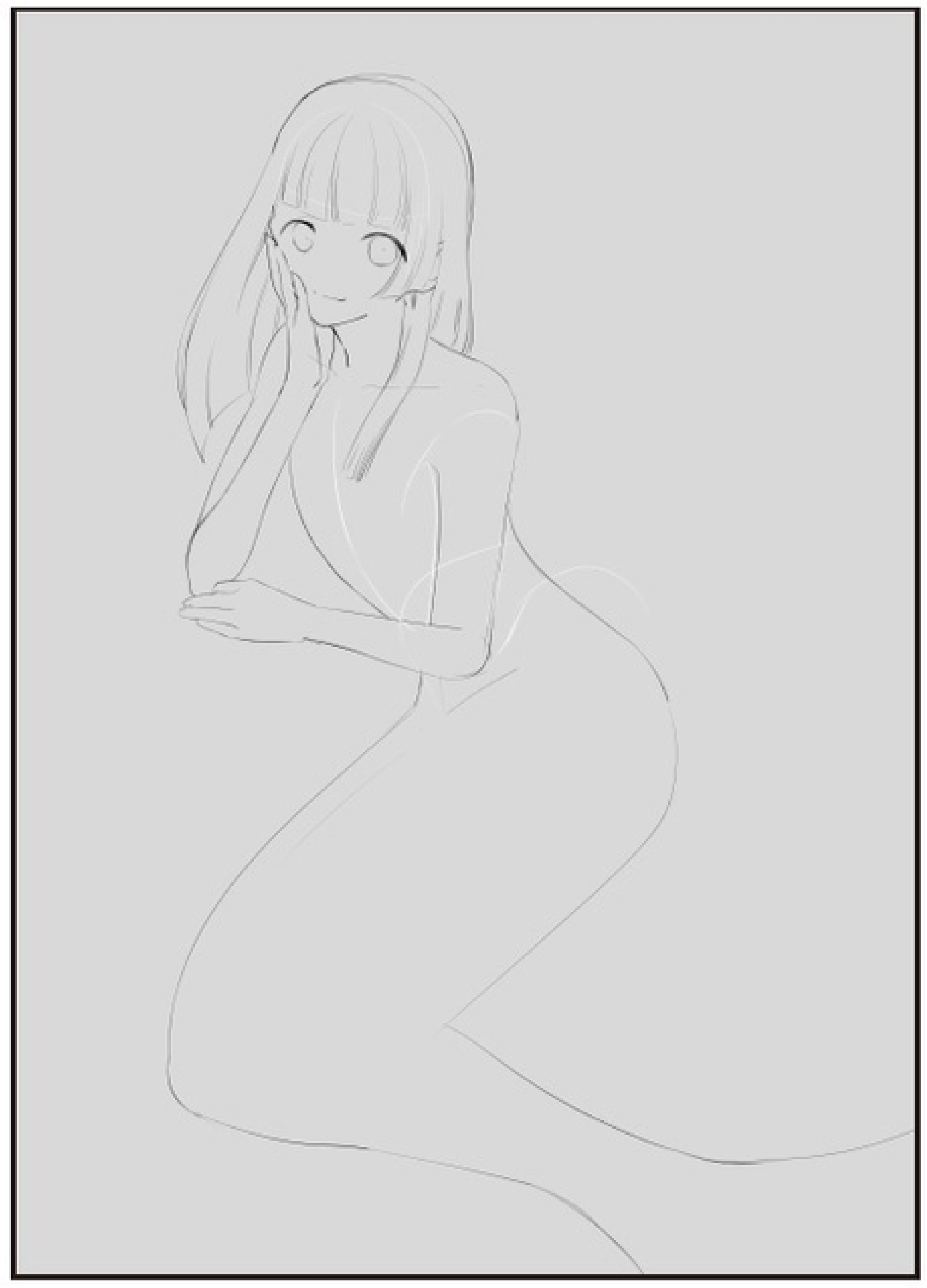




今回は「自撮り」は行いませんでしたが、苦手な手の部分だけ過去に撮ったものから持ってきました。

一部分だけトレスする場合は、描き起こした線と自然につなげるように注意して描いていきます。

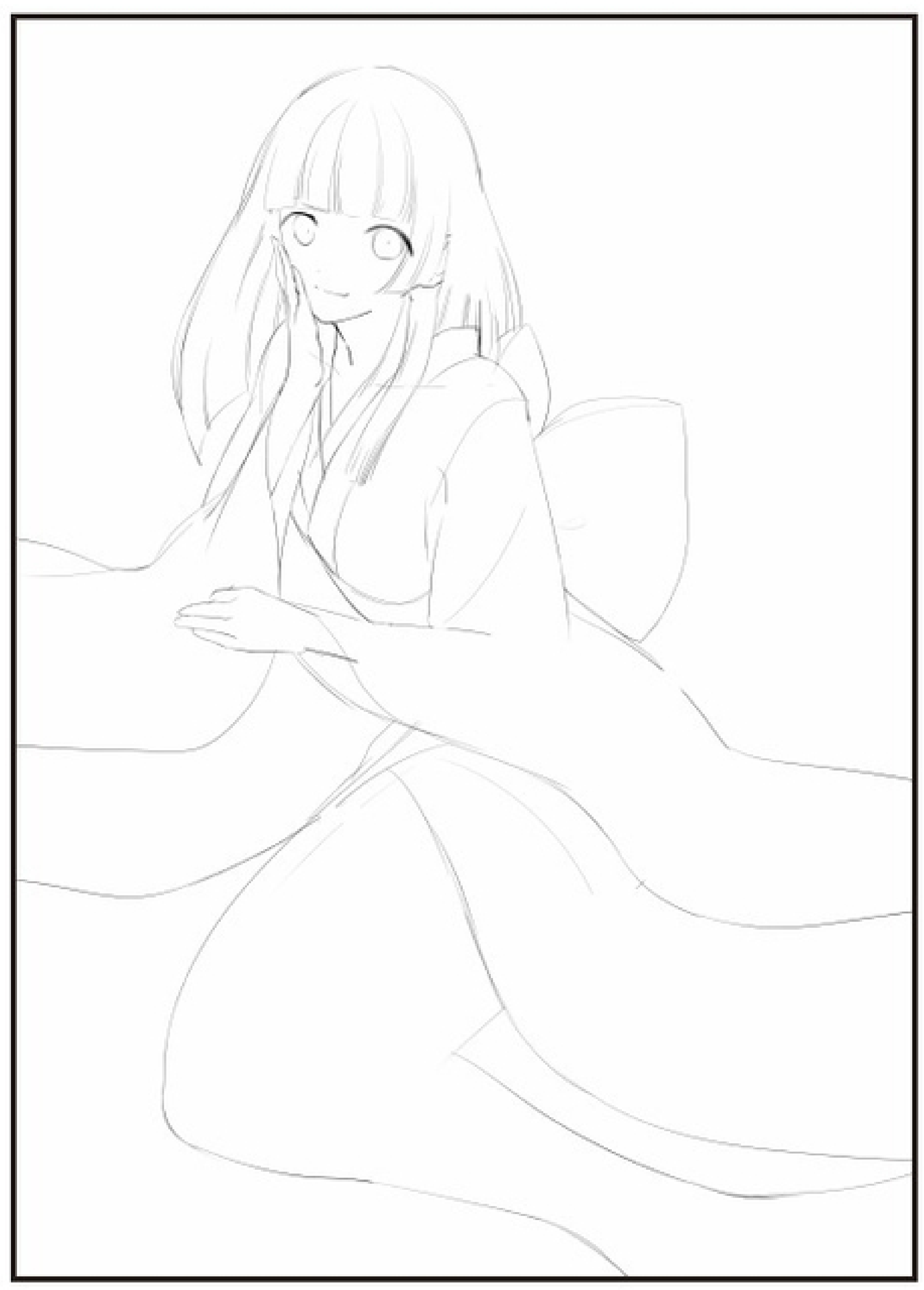




「線画」と呼んでいますが、この上から陰影を描き込んでいくので正確には「アタリ」と呼んだ方がいいかもしれません。

素体が描きあがったらおかしなところがないかチェックしますが、着物で隠れてしまうところは極端に破綻していなければそのまま進めていきます。





素体に着せるようにして着物を描いていきます。

キャラの「アタリ線画」が描きあがりました。

3 3Dモデルの導入

人魚が持っている和傘は、フリー素材の3Dモデルを使用して描いています。

残念なことに3Dモデルから自動的に線画を生成する[輪郭抽出]機能は、CLIP STUDIOの上位版であるEXにしか搭載されていません。そこでEXをお使いでない方のために、ここではPRO版でもできる線画生成方法を紹介します（※作例3自体はEXの輪郭抽出機能を使用しています）。

[素材パレット]で[追加素材をさがす]をクリックし、[CLIP STUDIO　ASSETS]を開きます。

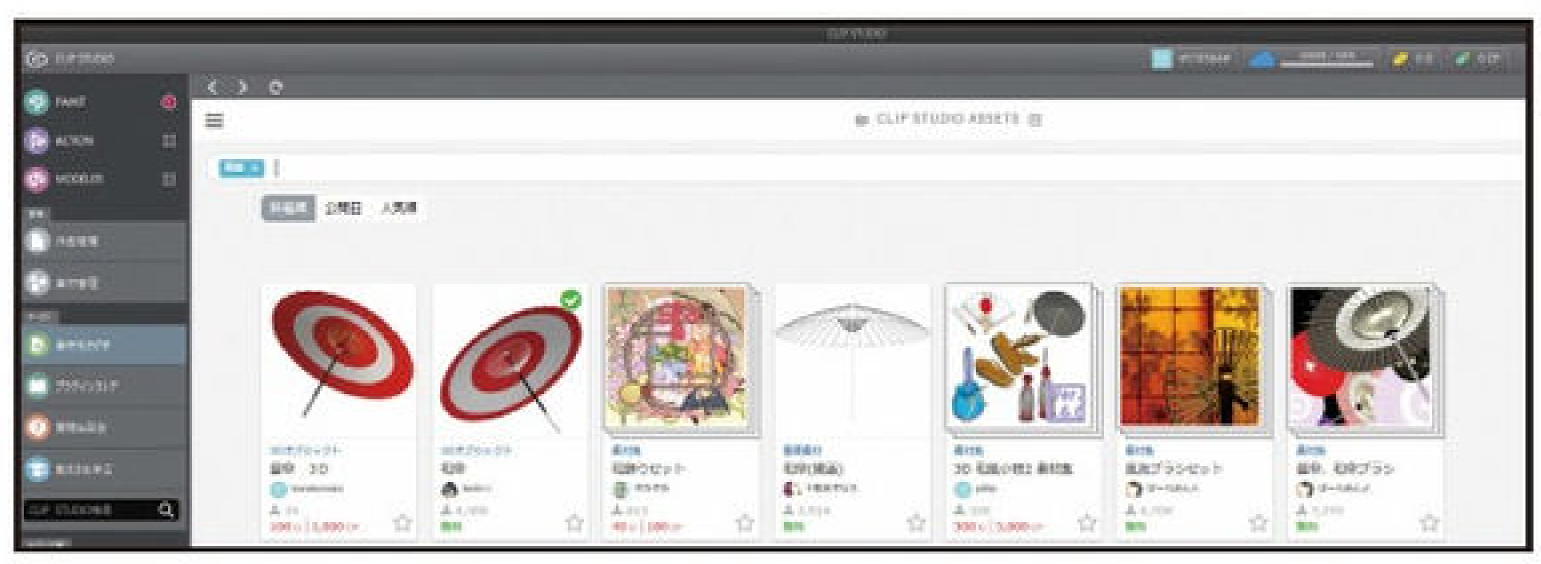


検索欄に「和傘」と入力し、目的に合った素材を探します。

CLIP STUDIOのASSETSには豊富な素材がUPされているので、検索すればなにかしら出てくるので心強いです。



検索結果は右図のようになりました。
幸い、toshi☆ さんという方が作られたフリーの3Dモデルがあったので早速ダウンロードします。



サムネイルをクリックしてダウンロードページを開き、［ダウンロード］ボタンをクリックします。

商用利用の可否、権利表記の有無など、利用制限に抵触しないか確認しておきましょう。

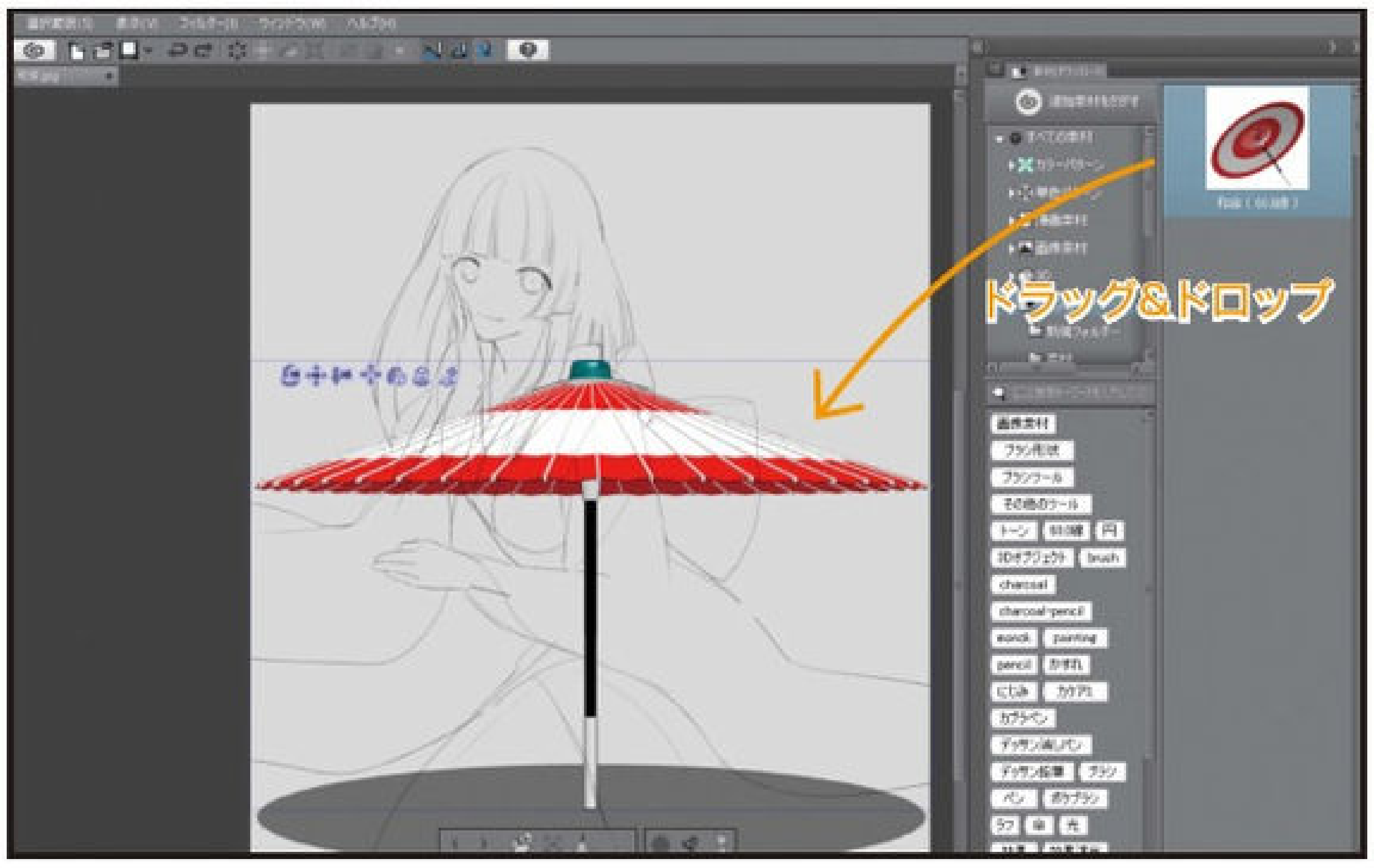


[CLIP STUDIO　ASSETS]を閉じ、[素材パレット]の[ダウンロード]をクリックします。

無事にダウンロードできていれば右図のように和傘オブジェクトのサムネイルが表示されているはずです。



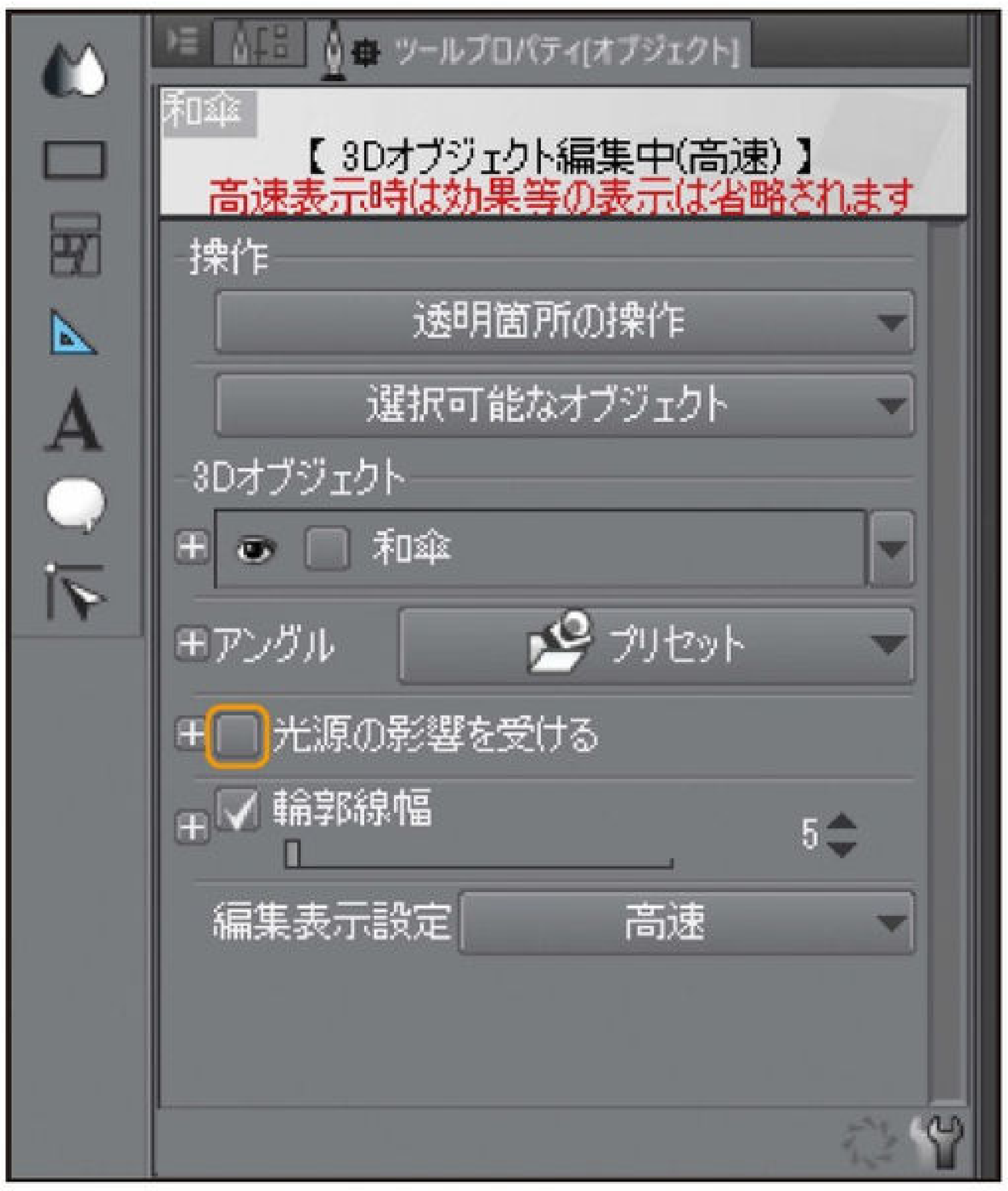
サムネイルをタップし、そのままキャンバスにドラッグ&ドロップすると、和傘オブジェクトが新規レイヤーとして組み込まれます。



和傘オブジェクトの[ツールプロパティ]を開き、[光源の影響を受ける](右図黄枠内)のチェックを外します。

光源の影響をカットすることでグラデーションのないハッキリと色分けされた表示となります。

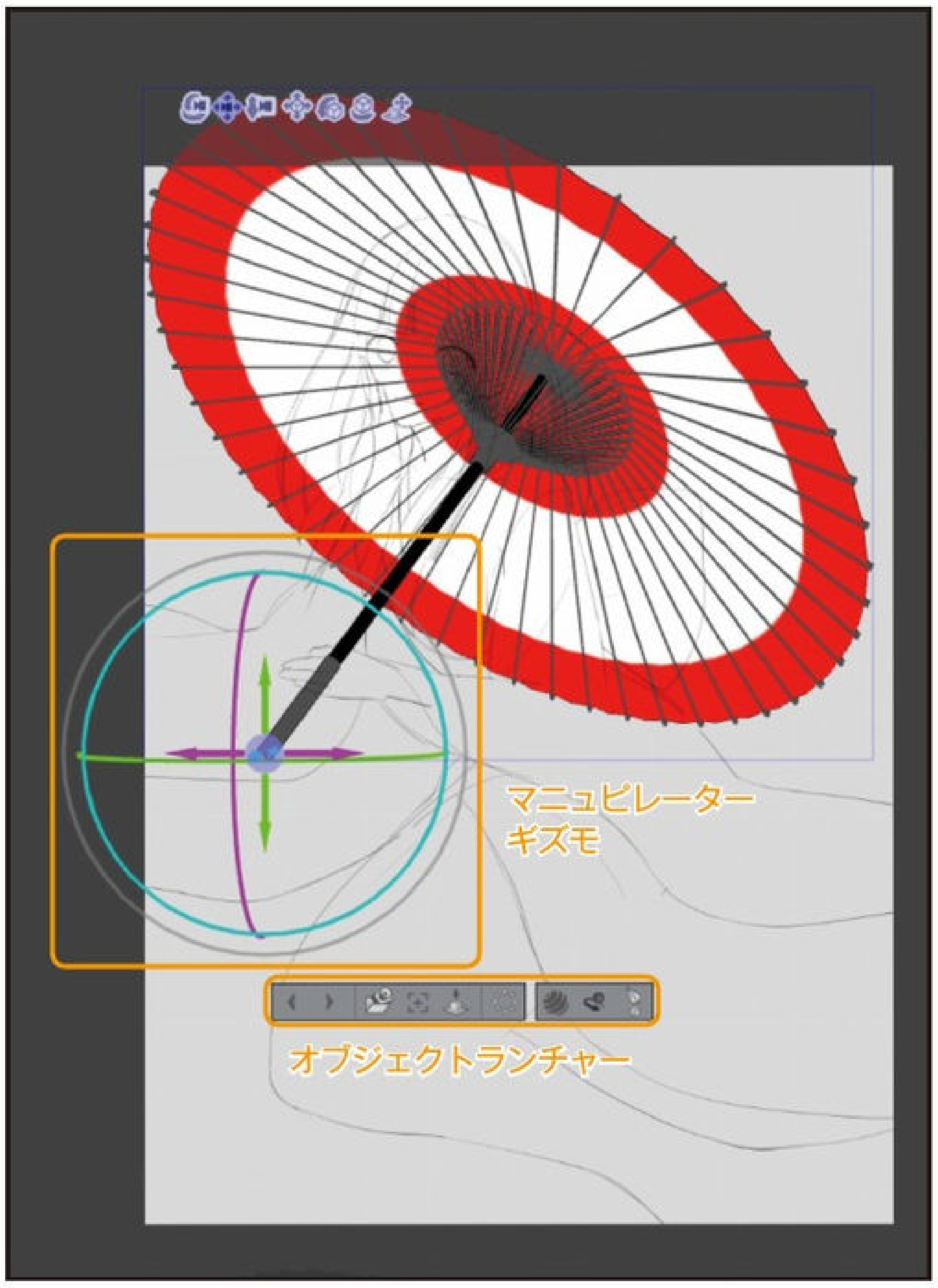
細いパーツや輪郭が周囲の色に溶け込まなくなるので、色域による領域選択がスムーズに行えるようになります。



人魚の線画をアタリとして重ねて表示し、[移動マニュピレーター][オブジェクトランチャー][マニュピレーターギズモ]を操作して和傘オブジェクトを狙った位置、角度に配置します。

[移動マニュピレーター]や[オブジェクトランチャー]は各アイコンにカーソルを重ねると、それぞれの機能の解説がポップアップします。

[マニュピレーターギズモ]の操作は最初は戸惑うかもしれませんが、慣れてしまえば非常に便利なので、3Dオブジェクトを多用する方は操作を習得することをオススメします。

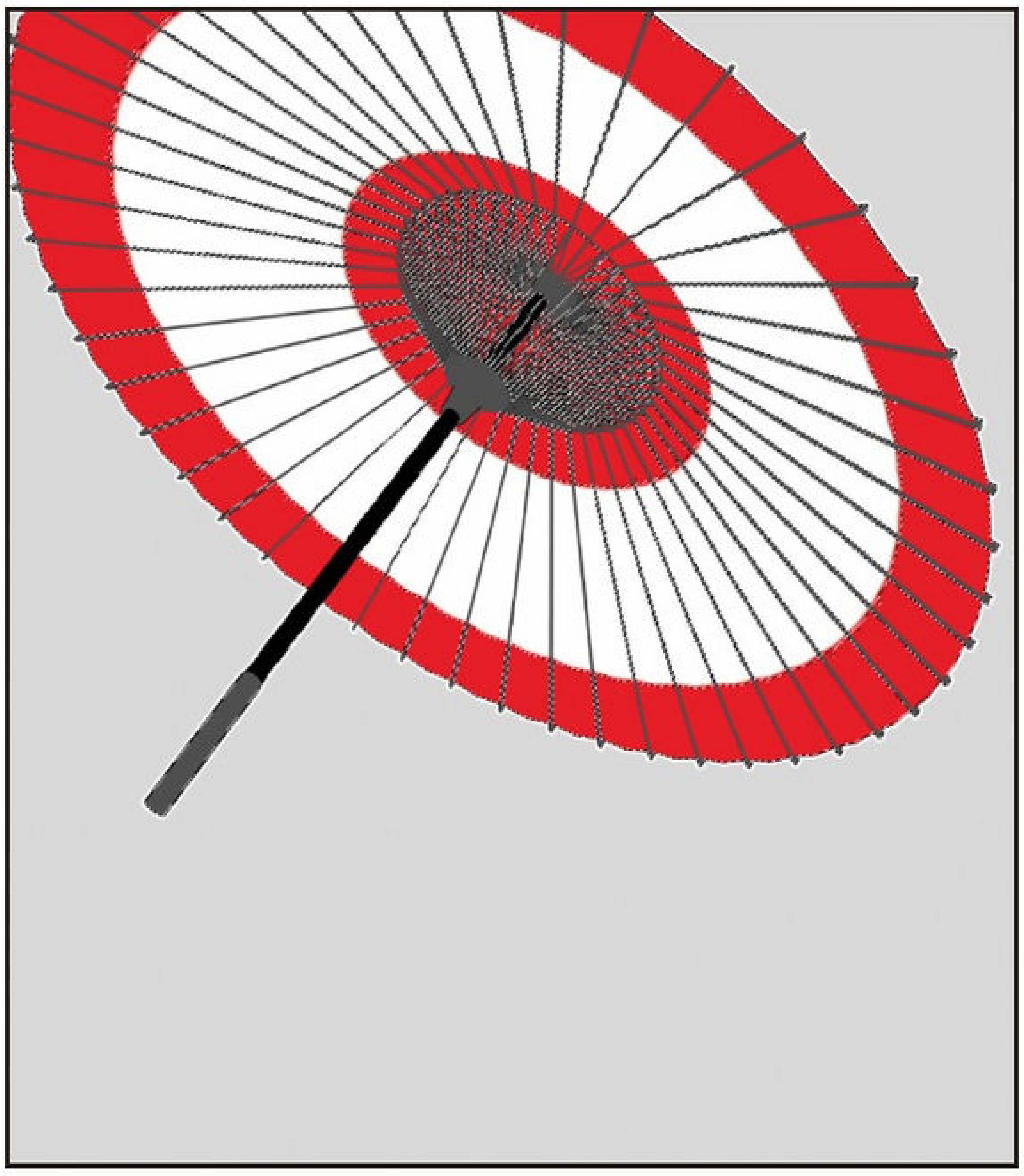


和傘オブジェクトの配置が決まったら、レイヤーを新規追加し、和傘オブジェクトのレイヤーと結合して［通常］レイヤーの画像に変換します。



線画抽出を始めます。
［自動選択］や「色域による選択」を使って1色ごとに領域選択していきます。
3Dオブジェクトの［ツールプロパティ］で［光源の影響］をカットしているので、もれなく色ごとに選択することができます。

選択が思うようにできない場合は、画像のコントラストを上げげたり、色の許容誤差の値を低くしてやれば解消されます。



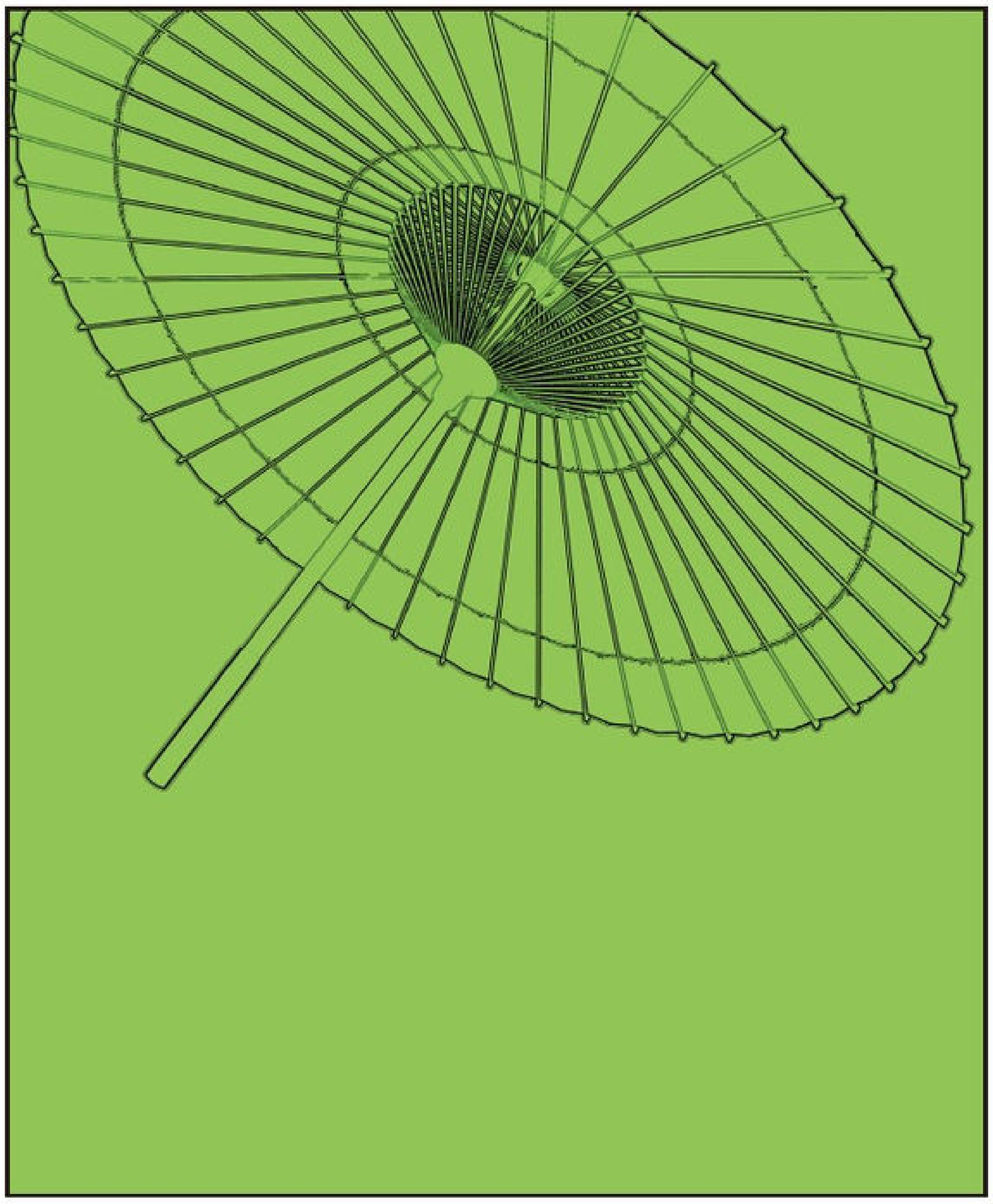


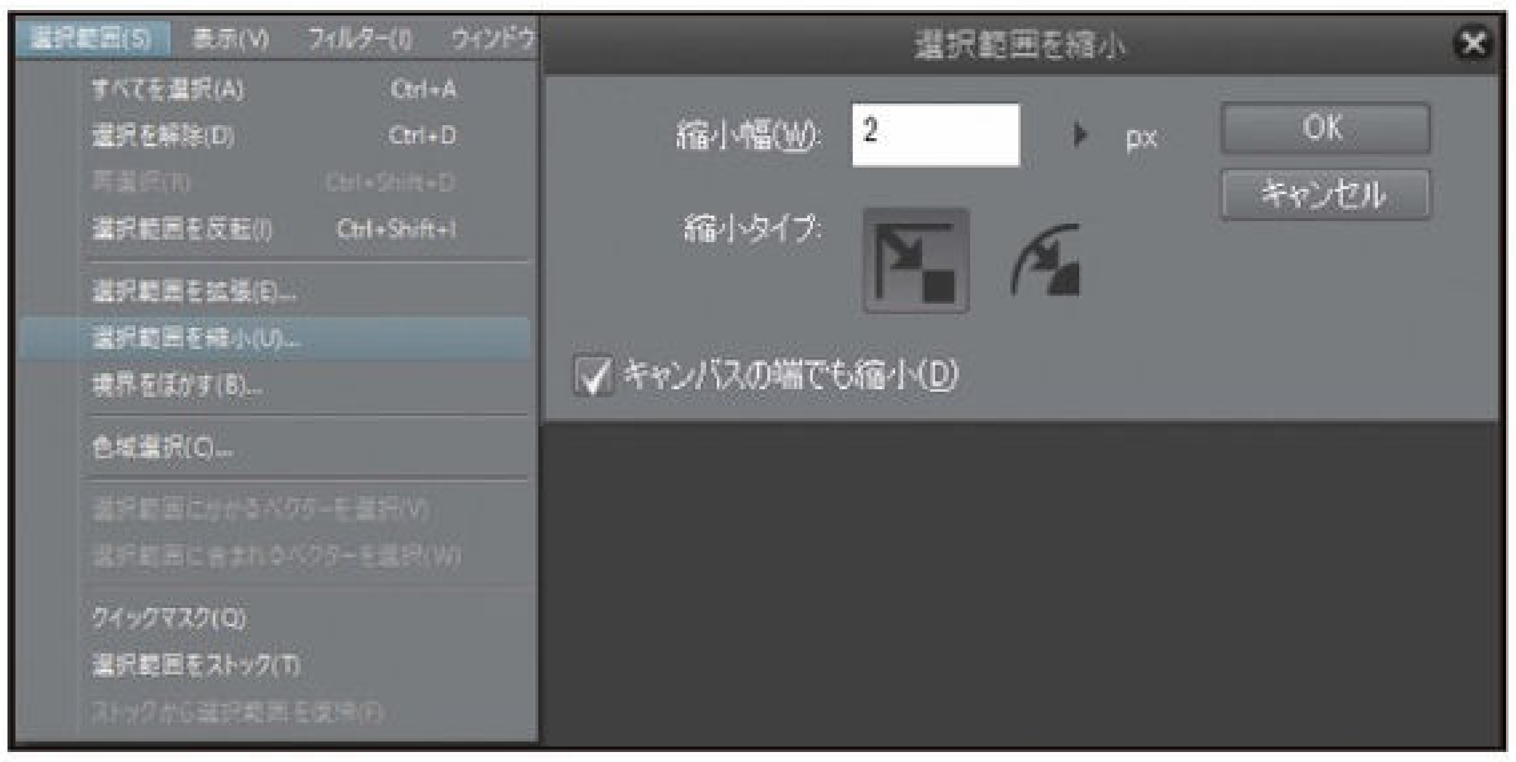
色ごとに選択したら［選択範囲］＞［選択範囲を縮小］で2ピクセル分だけ縮小します。

この2ピクセルの非選択部分が線画になるわけです。

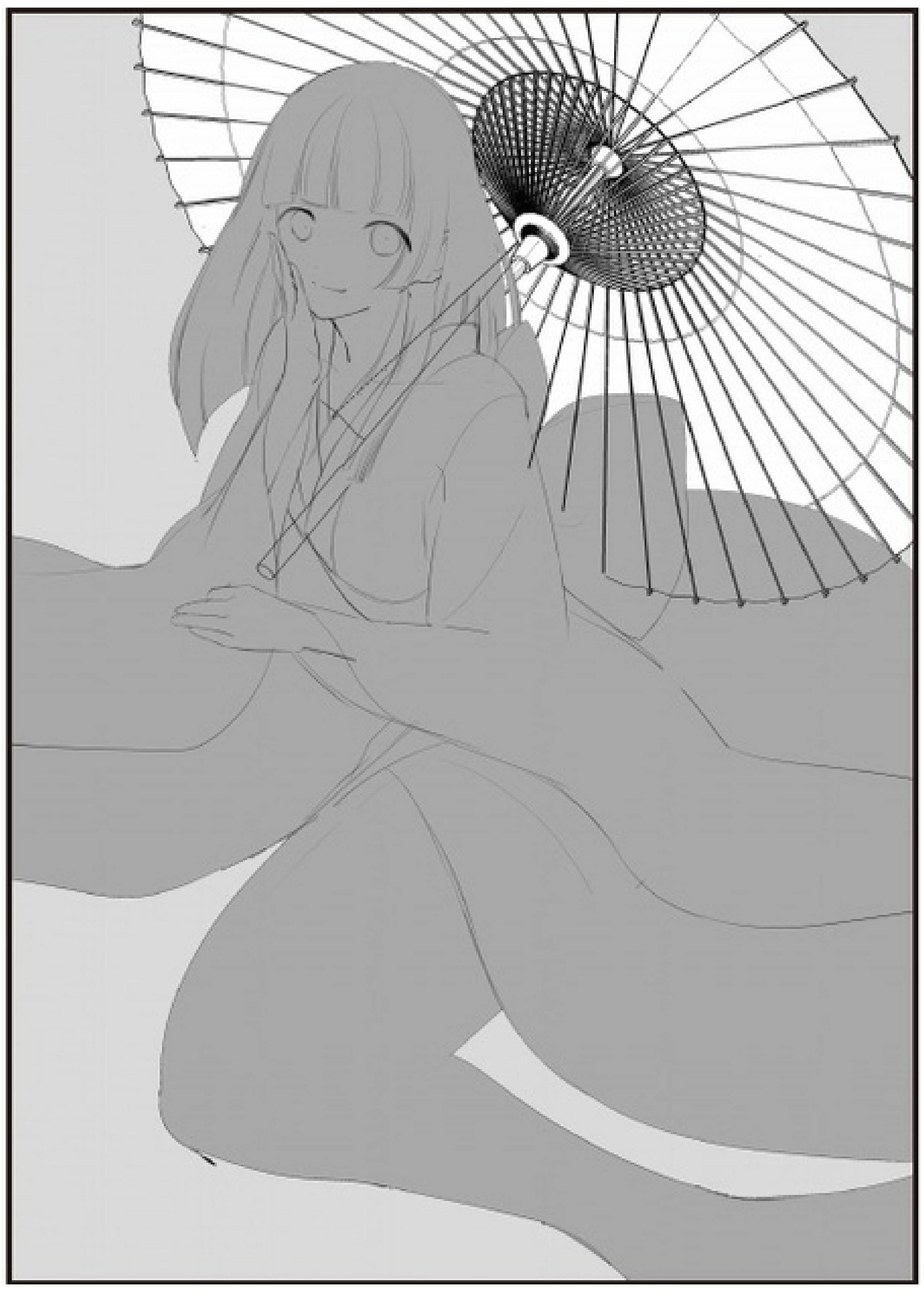
色数分だけ［選択削除］し、［クリッピング］で線を単色化（黒）すると右図のようになります。

細かなノイズが残るなど多少の手数とレタッチは必要ですが、EXの［輪郭抽出］にも引けを取らない線画変換ができました。





4 下絵の陰影



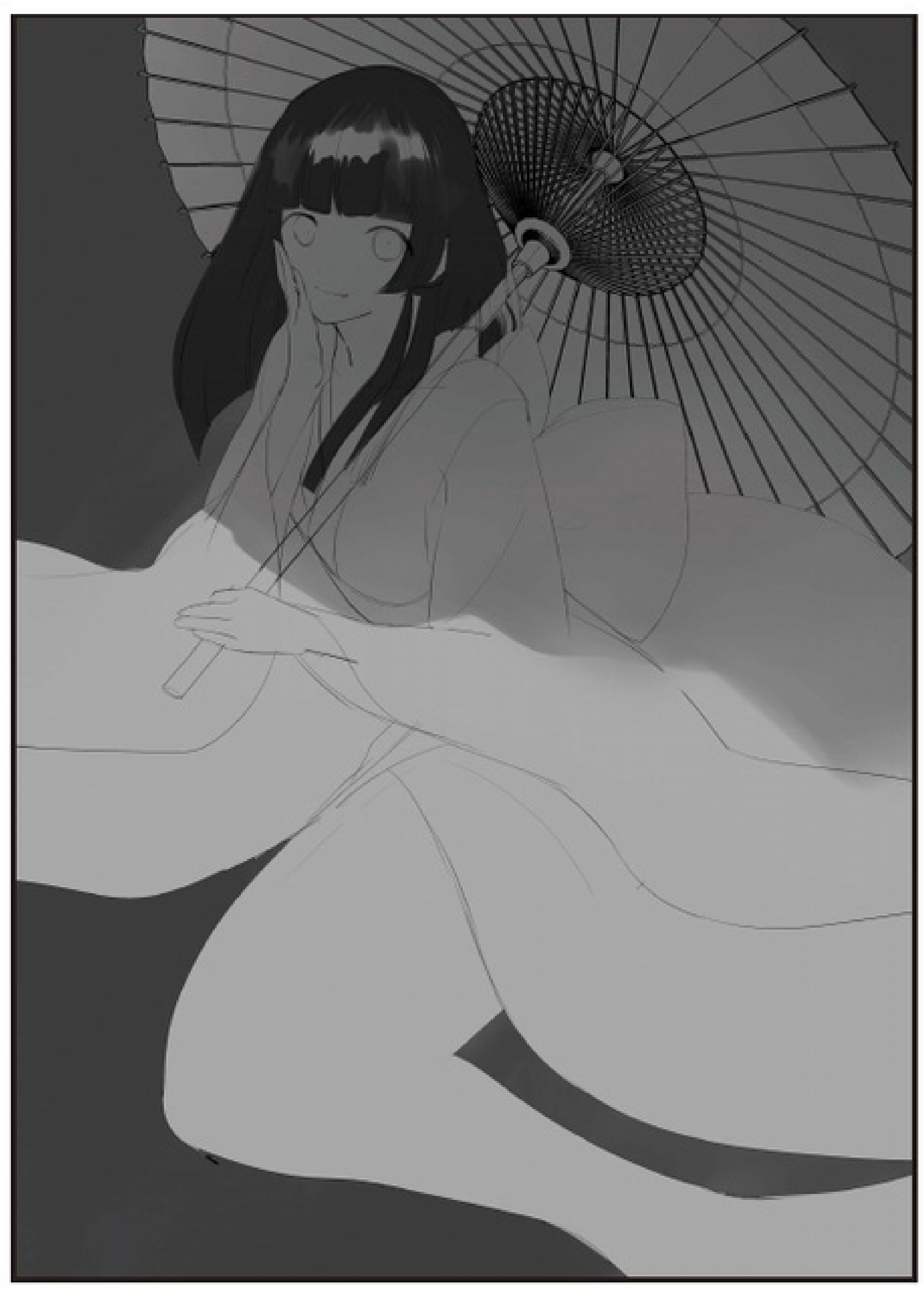
[輪郭抽出]で作成した和傘の線画を人魚に重ねます。



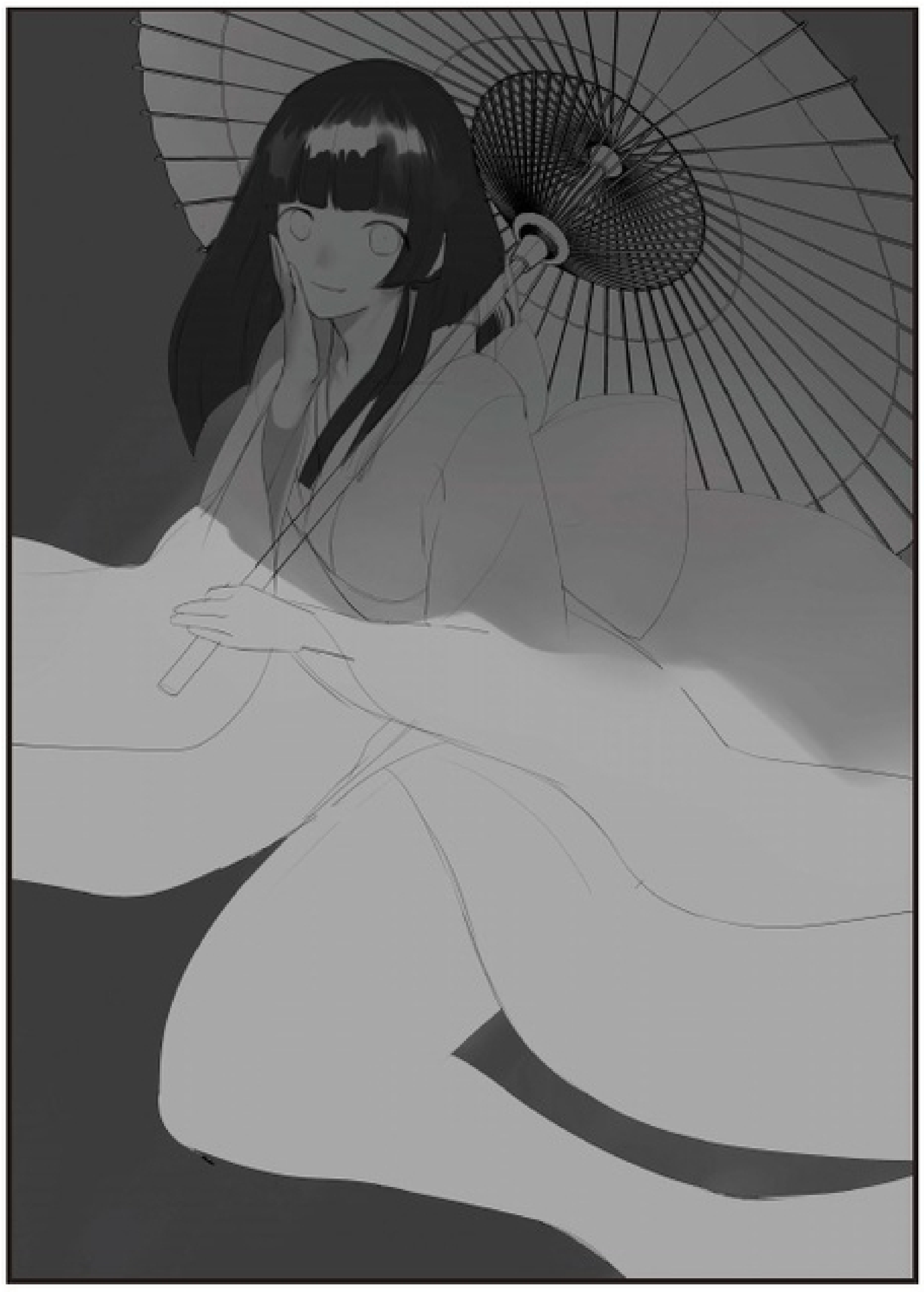
傘の柄を延長し、人魚と同じ地色で塗ります。背景に暗めのグレーを置いて見やすくしました。

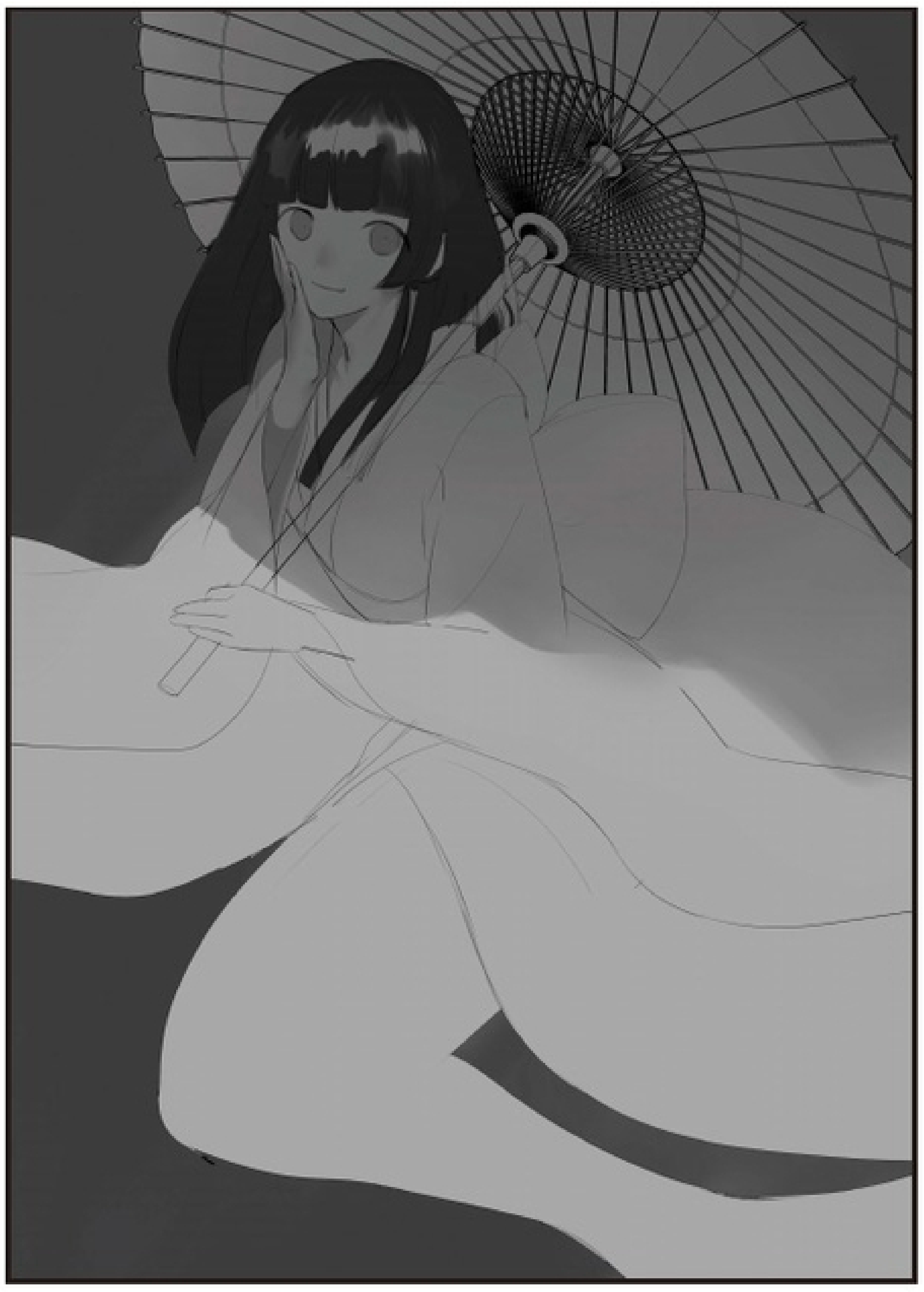


傘が人魚に落とす影を描き込みます。



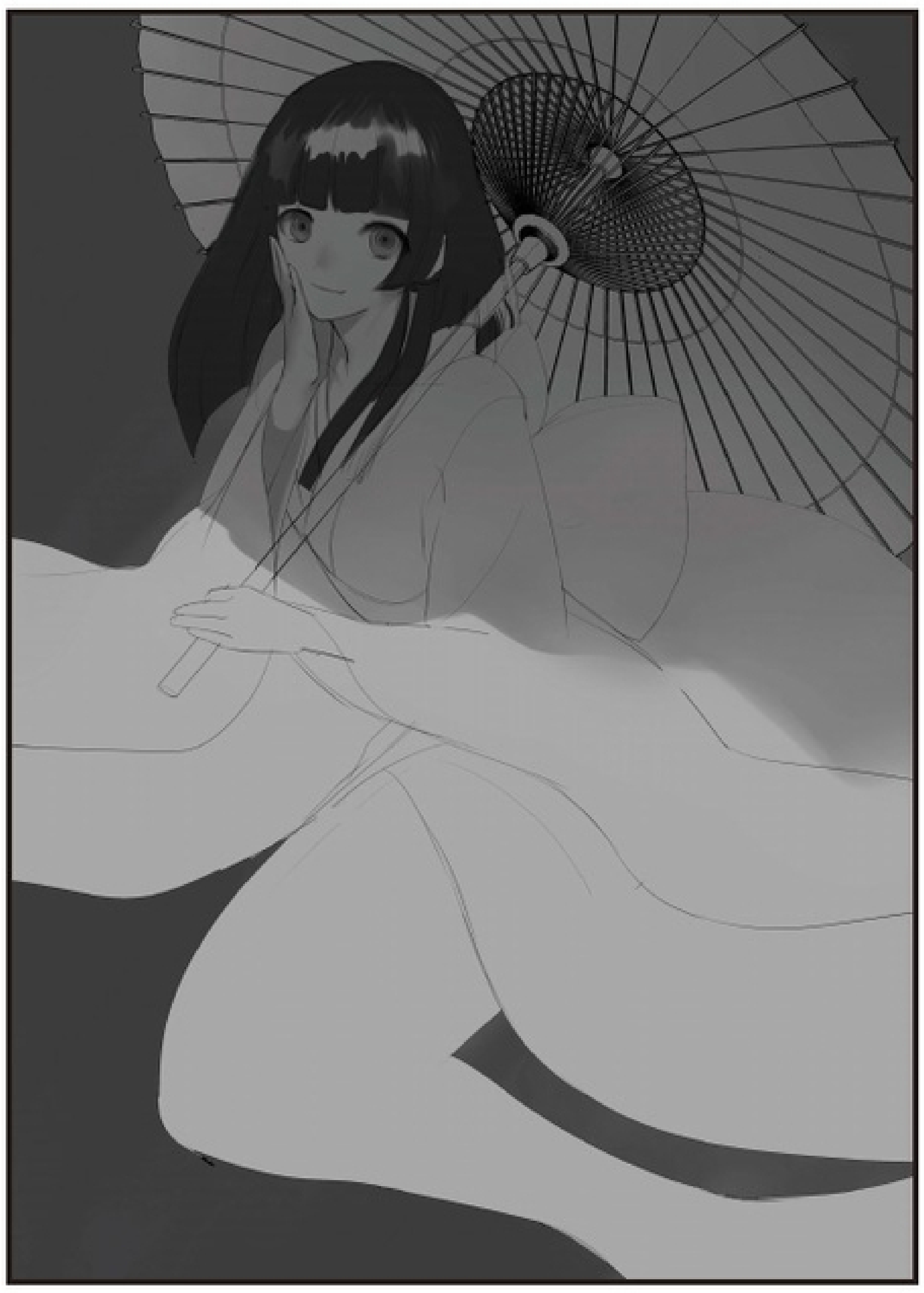
髪の地色を、ハイライト部分を塗り残すようにして描いていきます。

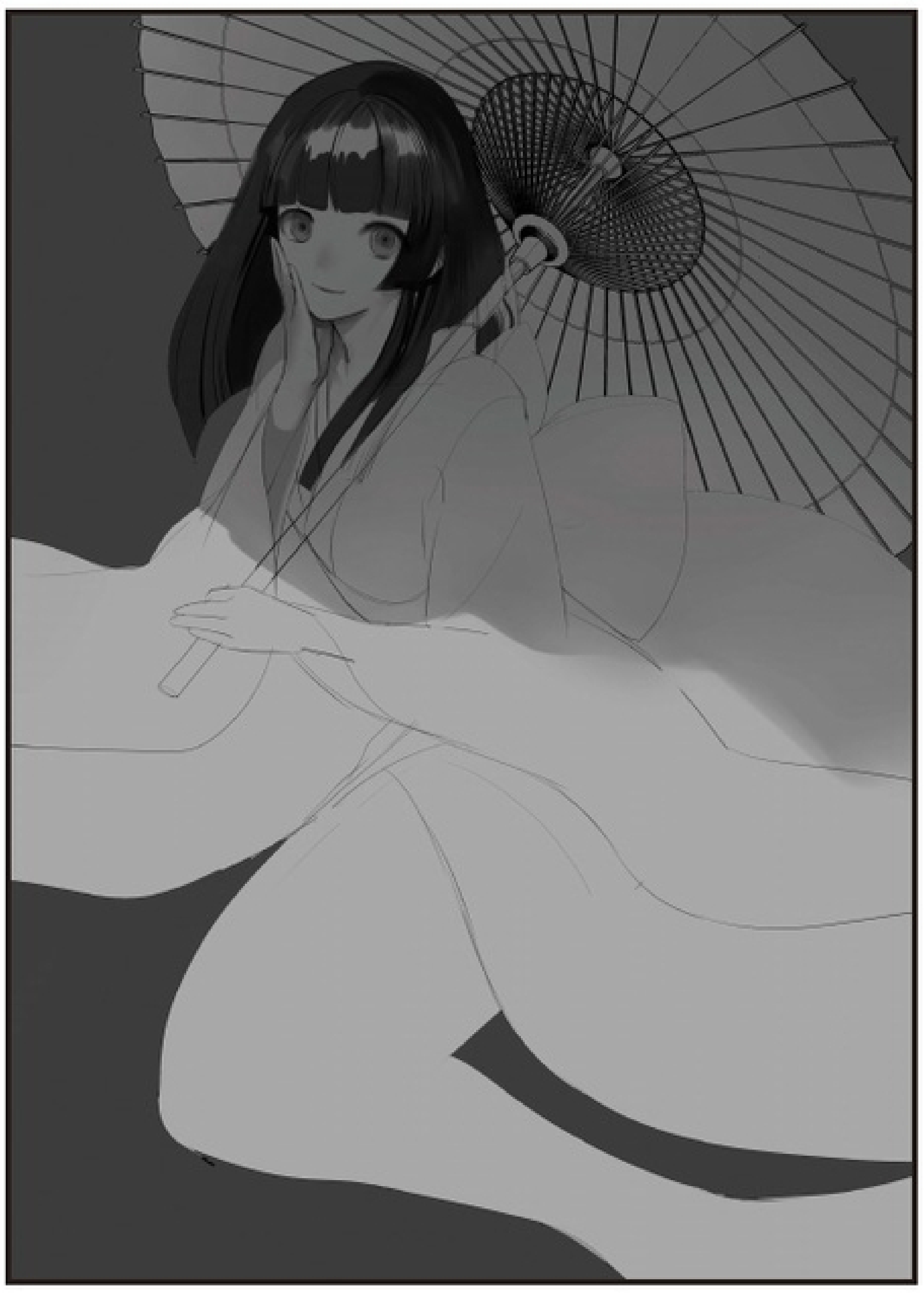




肌に影を付けていきます。

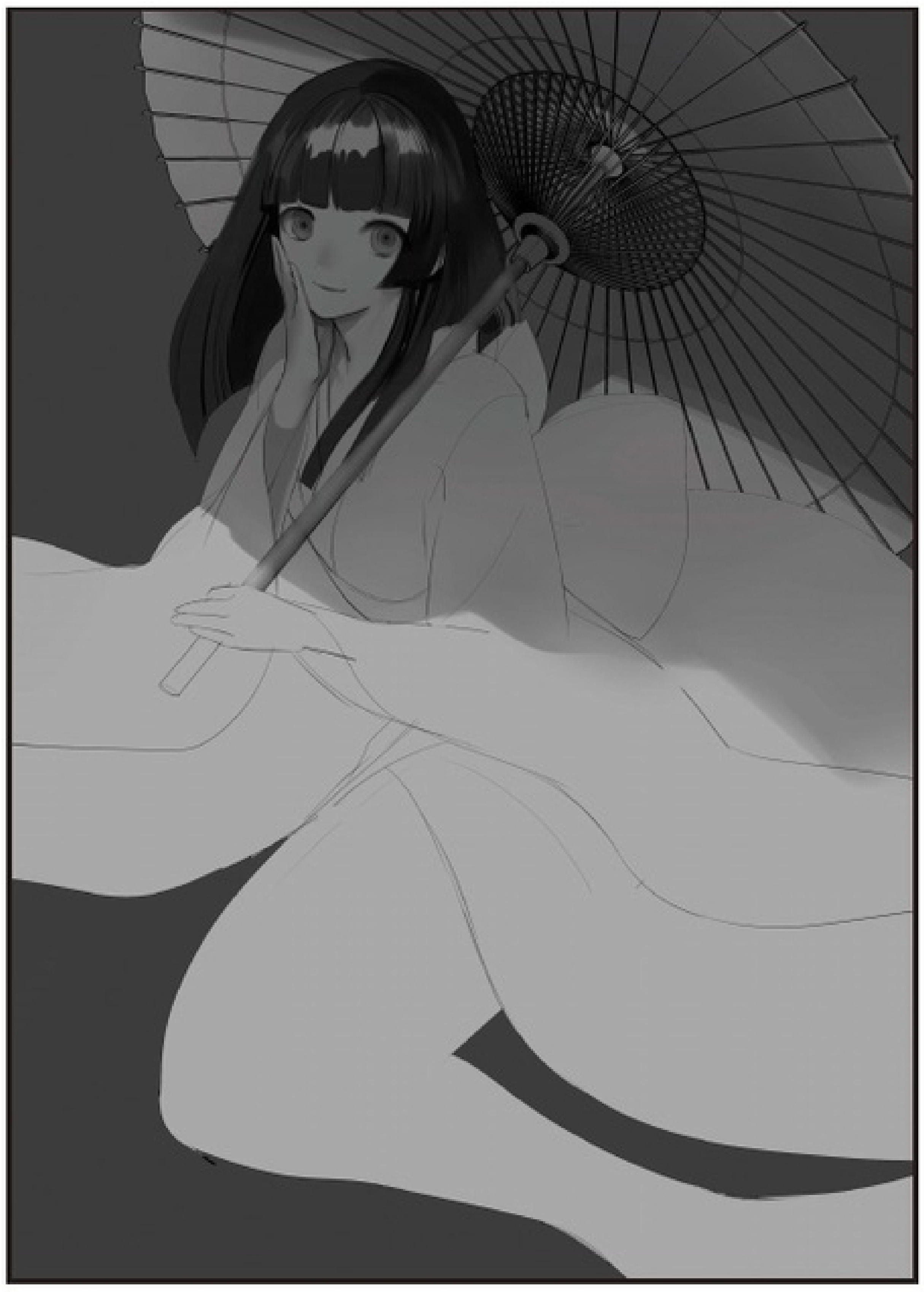
瞳の地色を追加します。



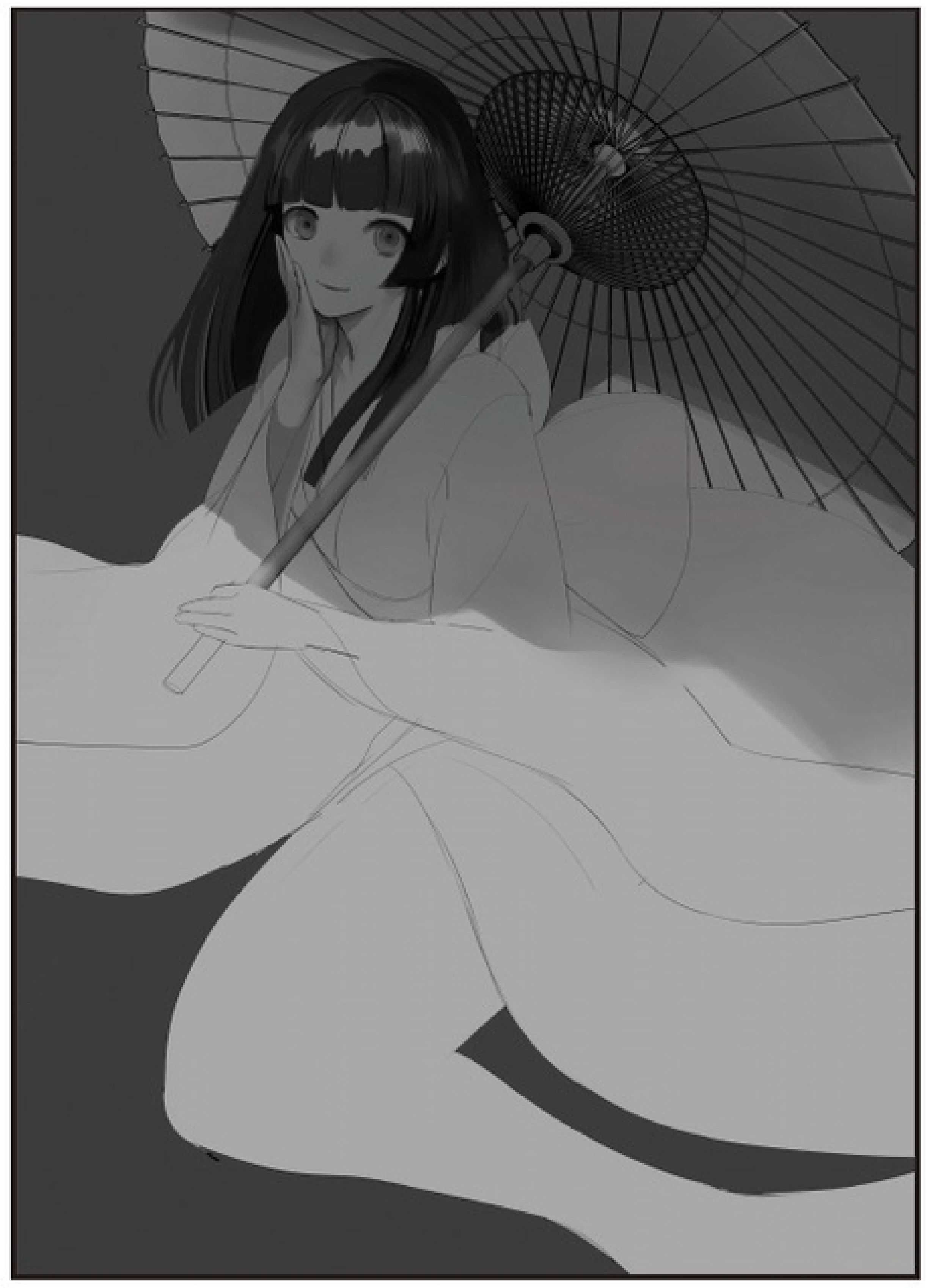


瞳孔やグラデーションを描き加えます。

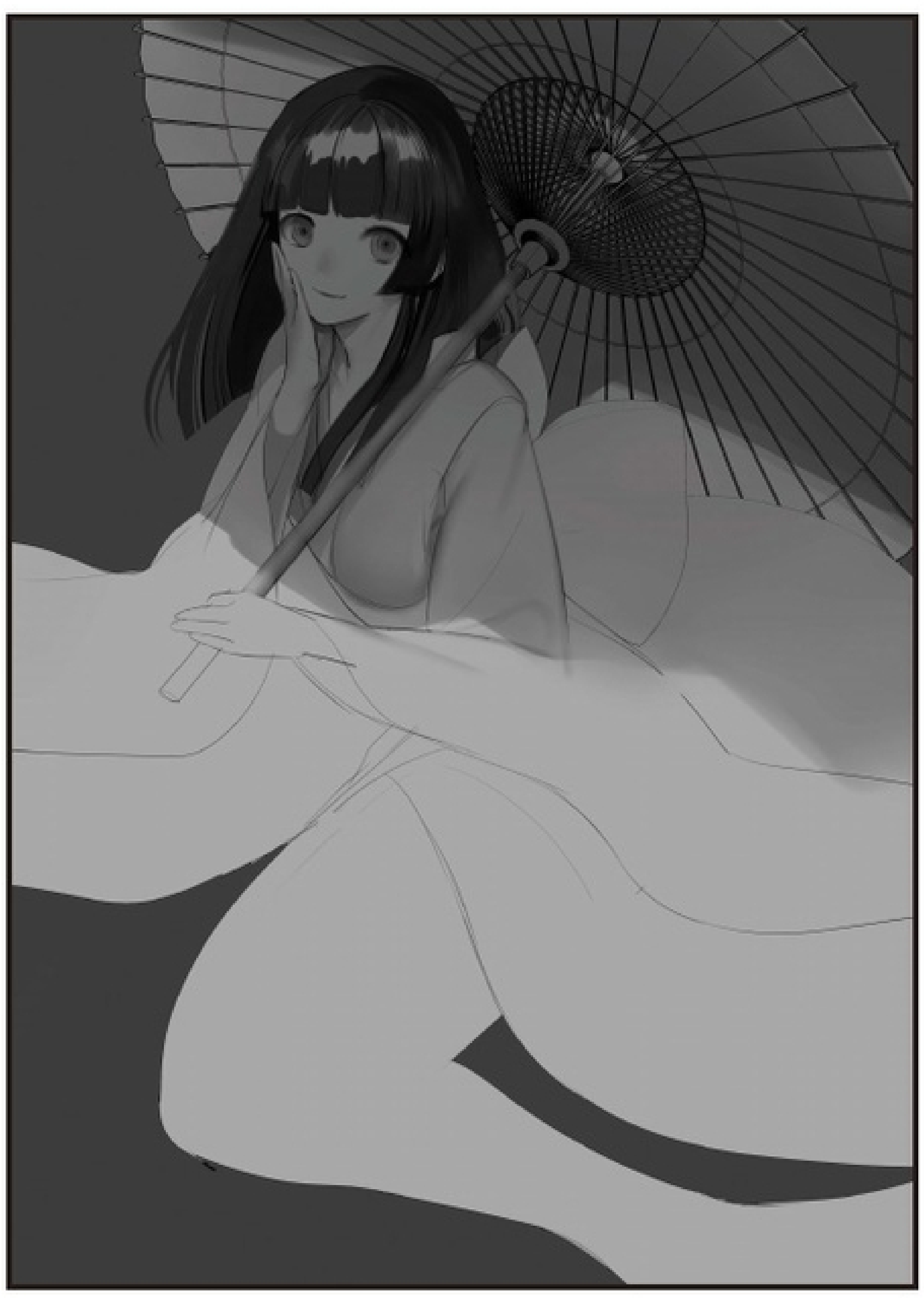
唇や髪の内側の影を塗ります。



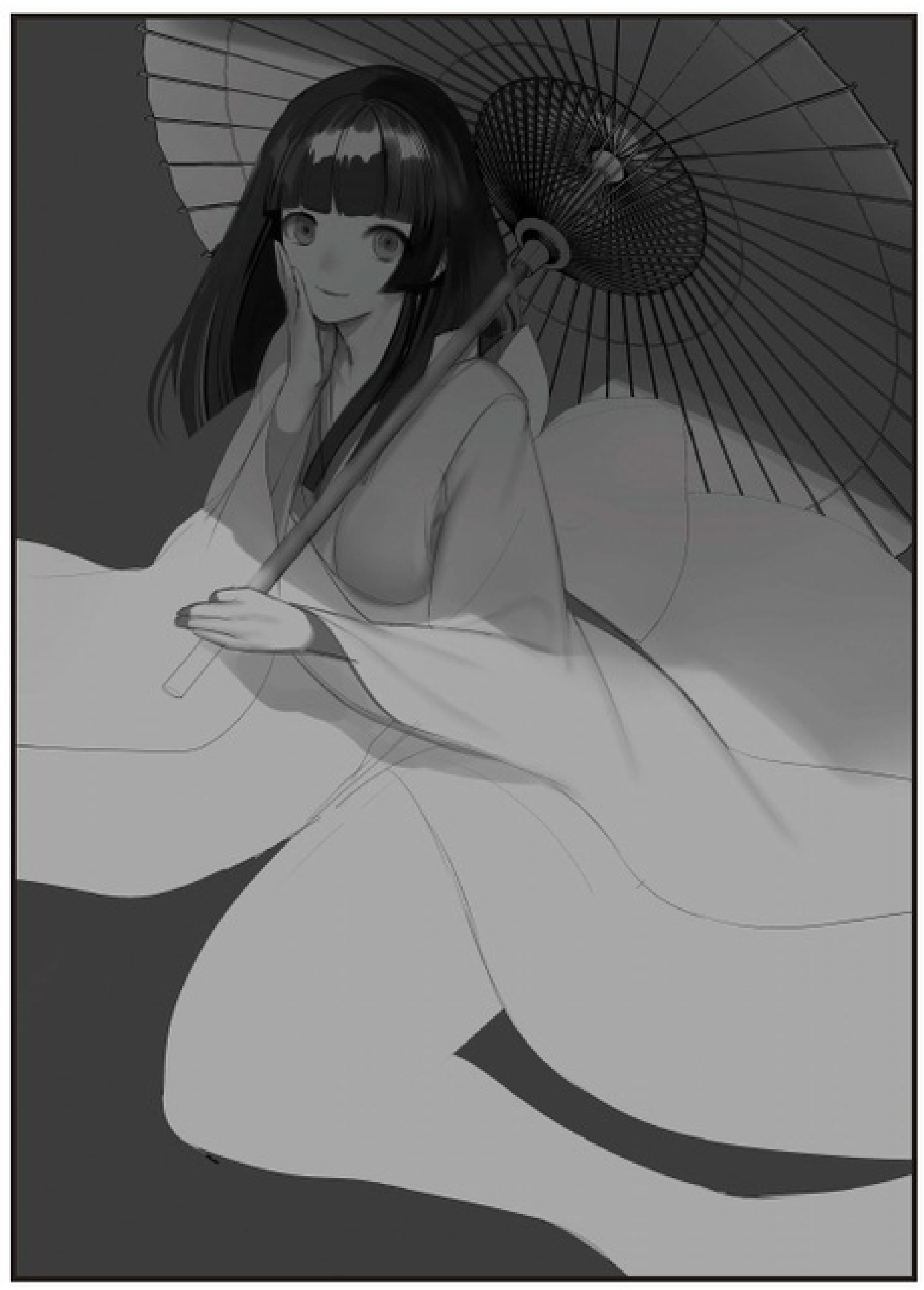
傘の柄に陰影を付けていきます。



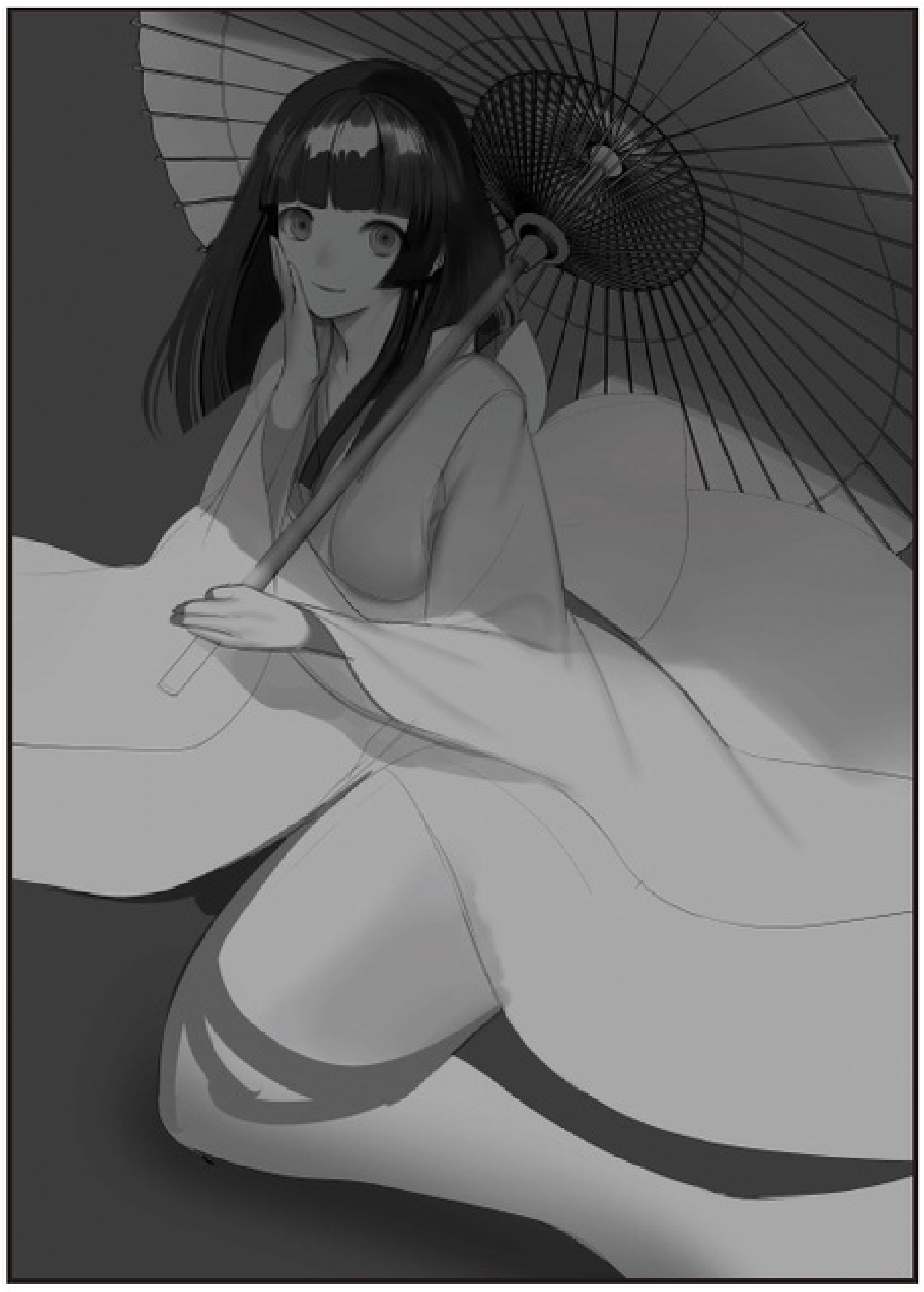
人魚のポーズに動きがなさすぎる気がしたので、風になびいた髪のほつれを描き足しました。



着物の陰影を付けていきます。



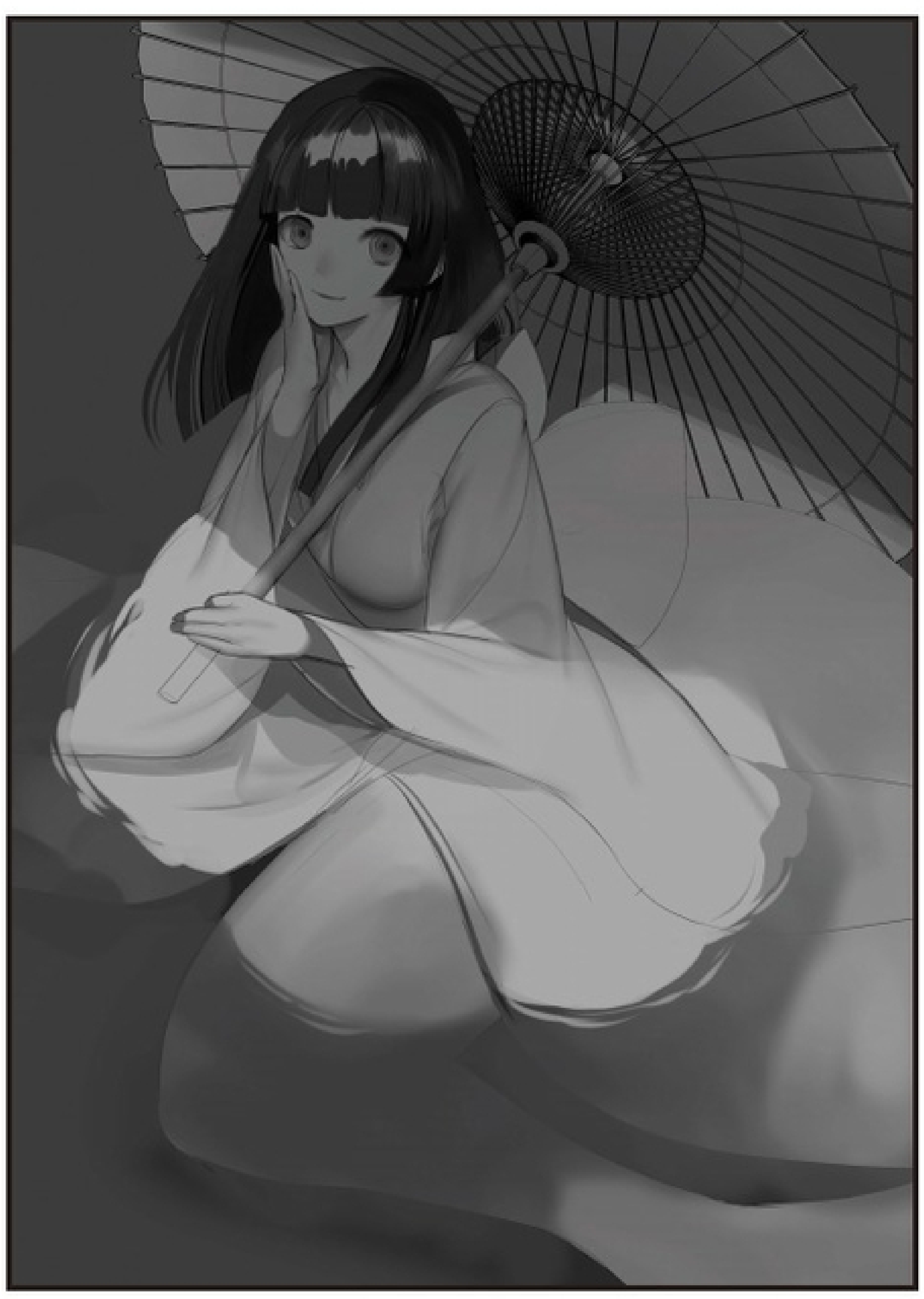
左手の陰影と、着物に落ちる影を付けていきます。

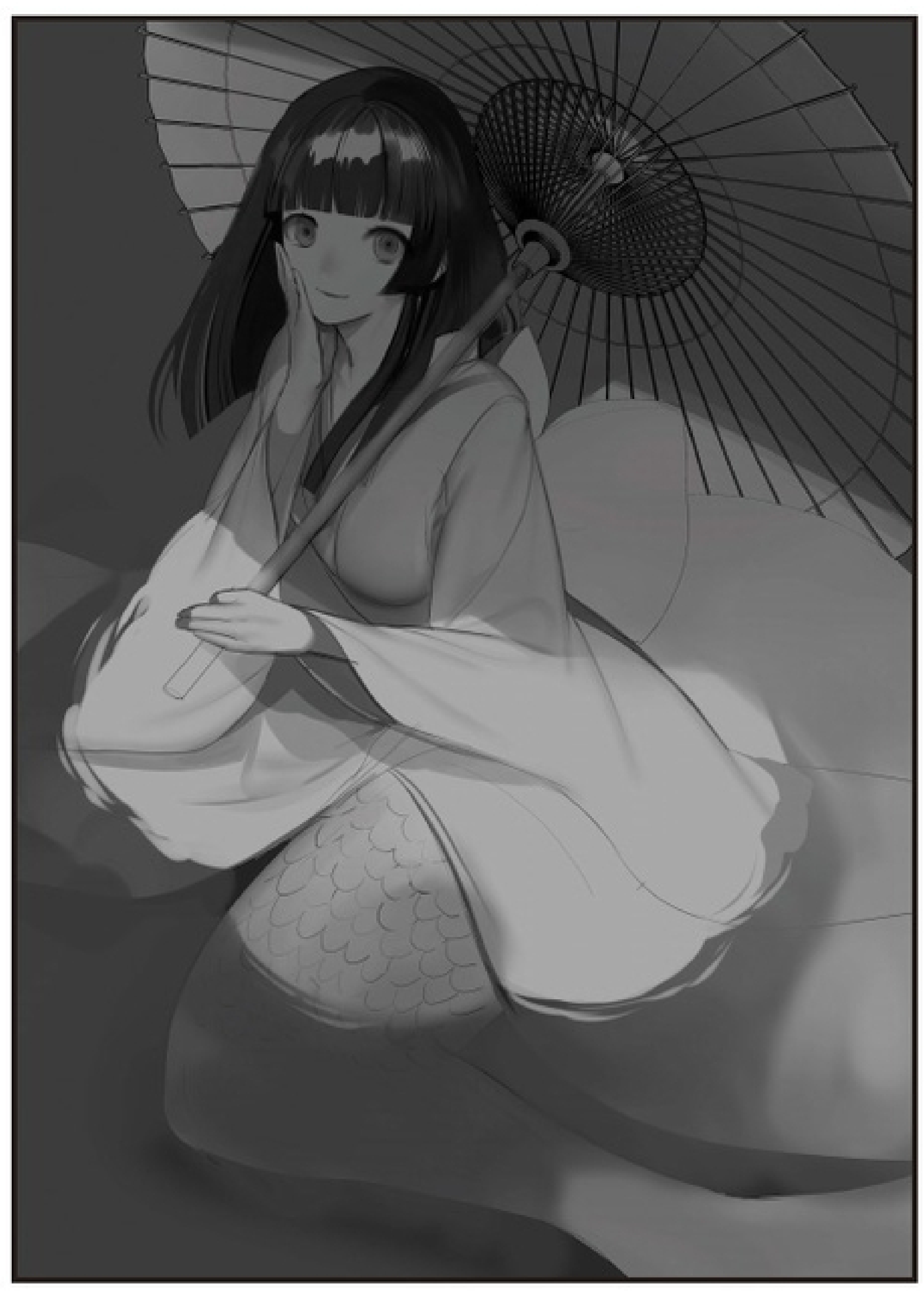




下半身と水面との境界を決め、大雑把に塗り分けます。

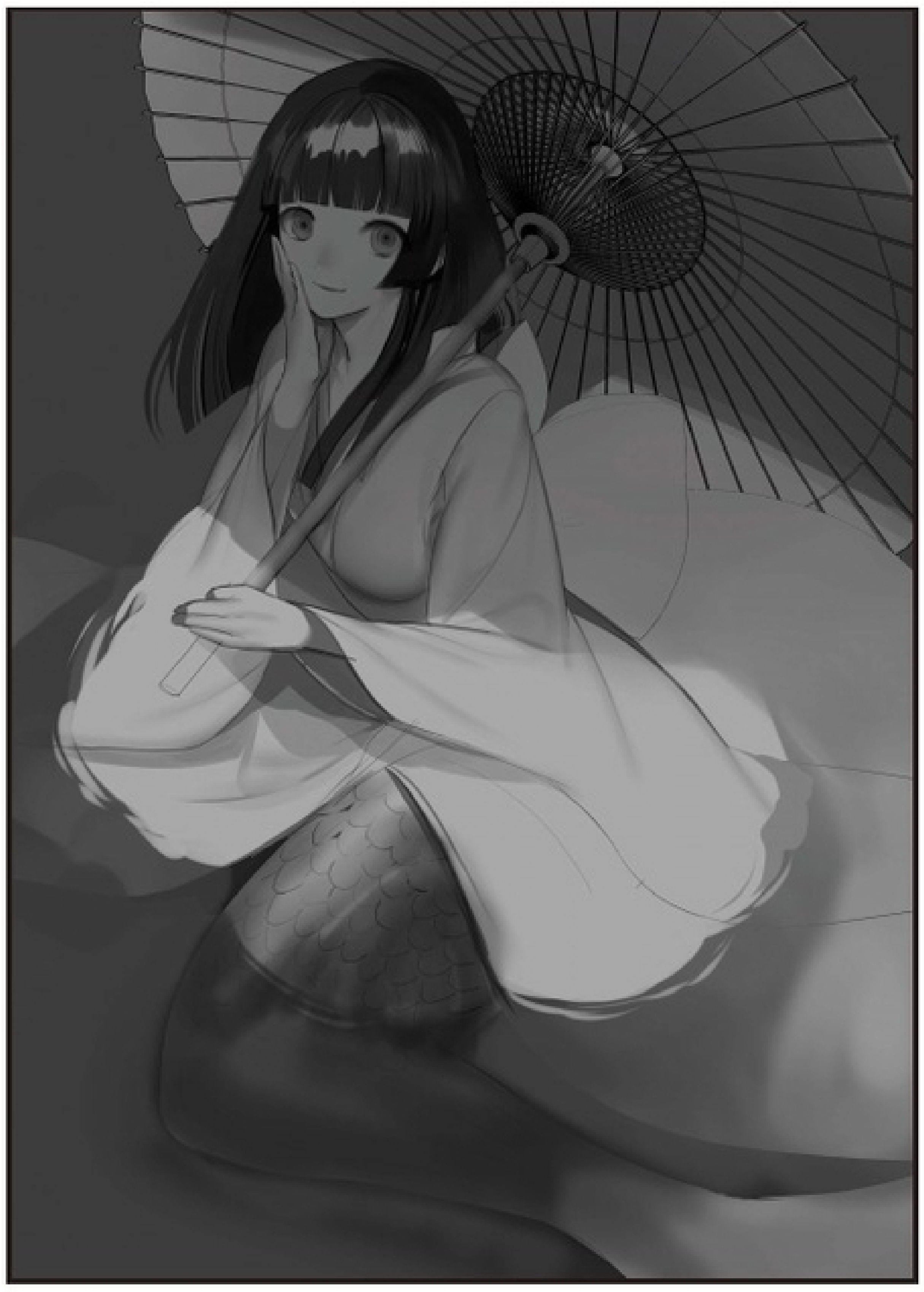
水面下になる部分全体に影色を付けていきます。

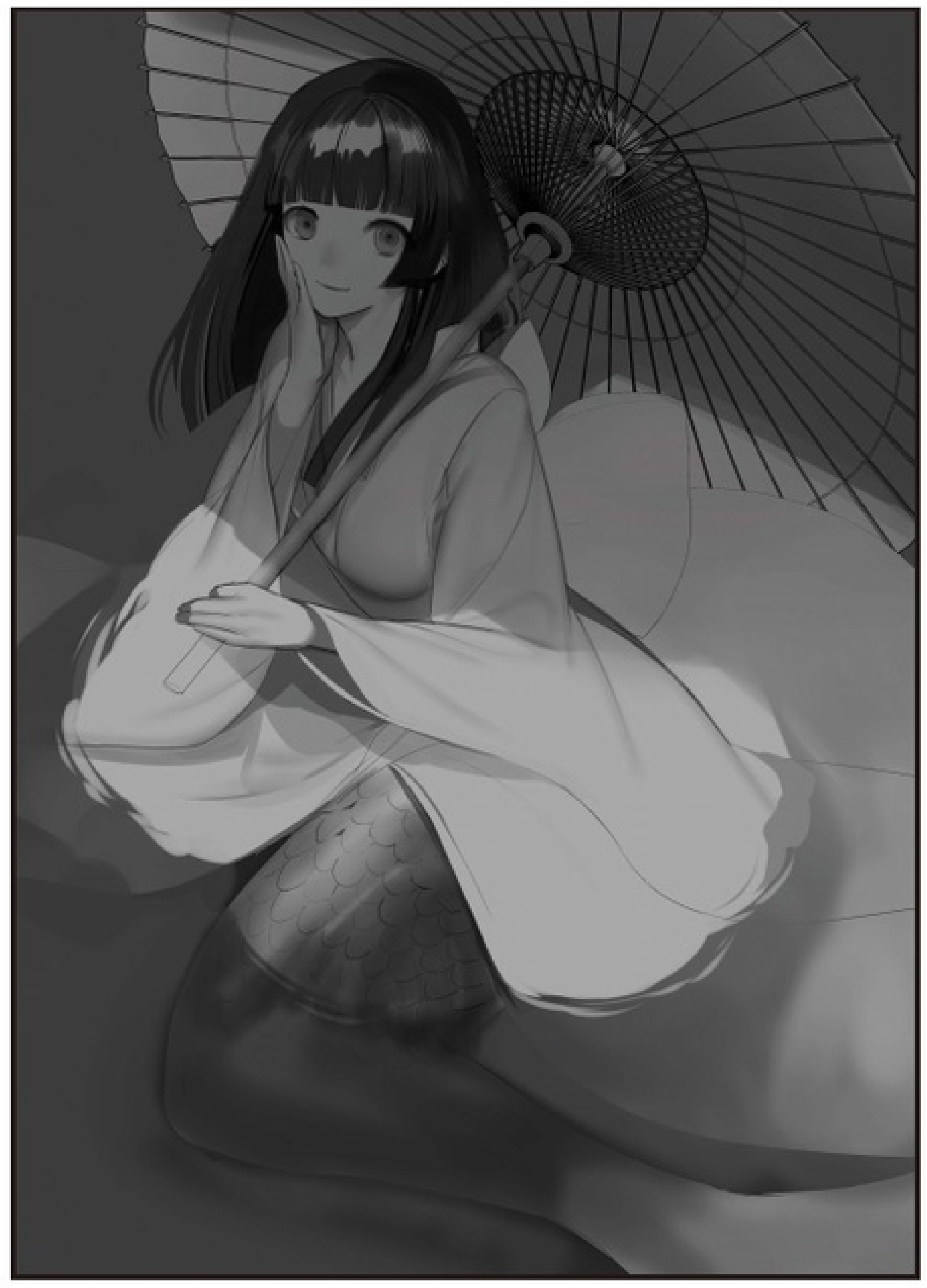




喫水線上に水の反射を描きます。

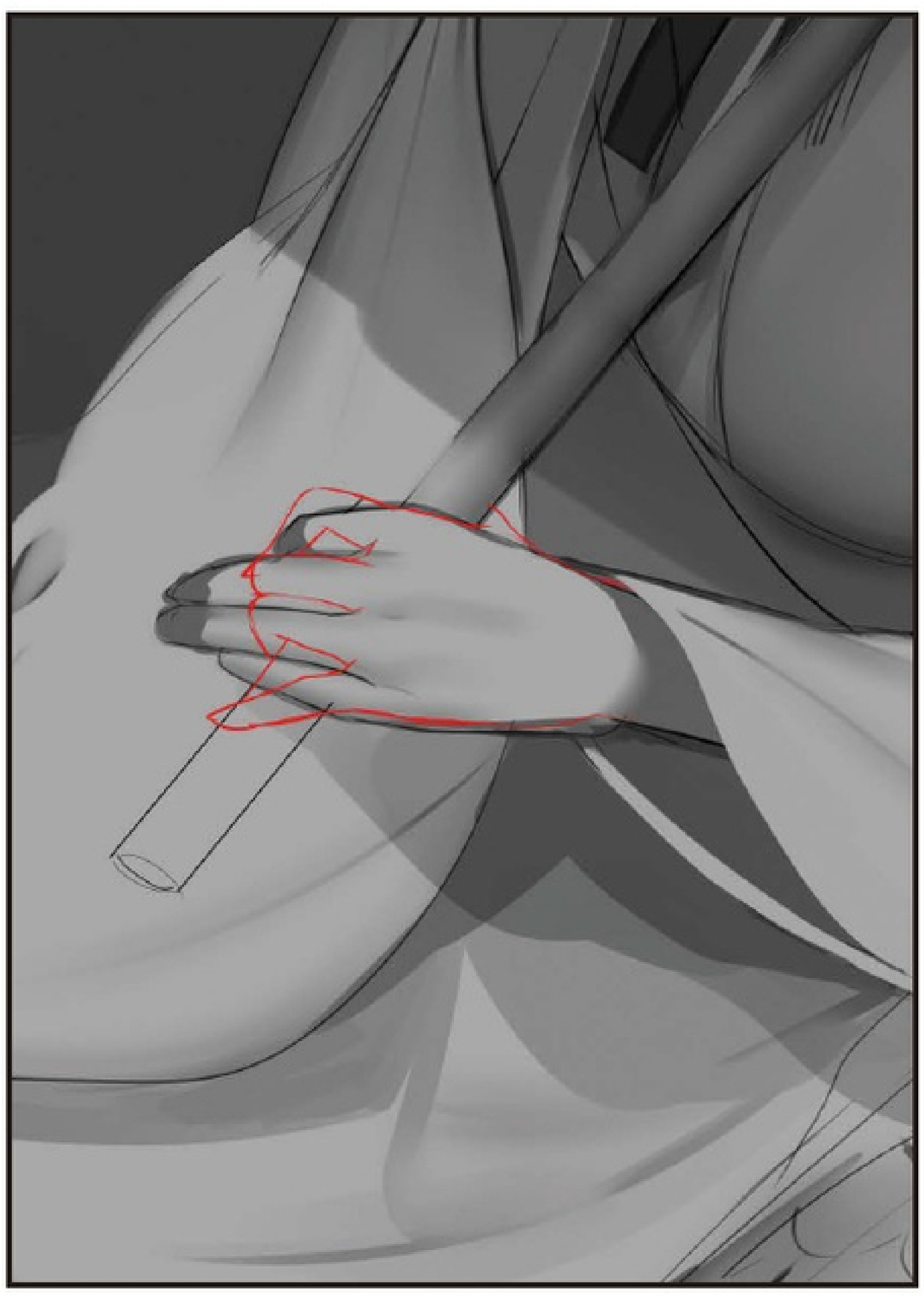
下半身にウロコを描いていきます。

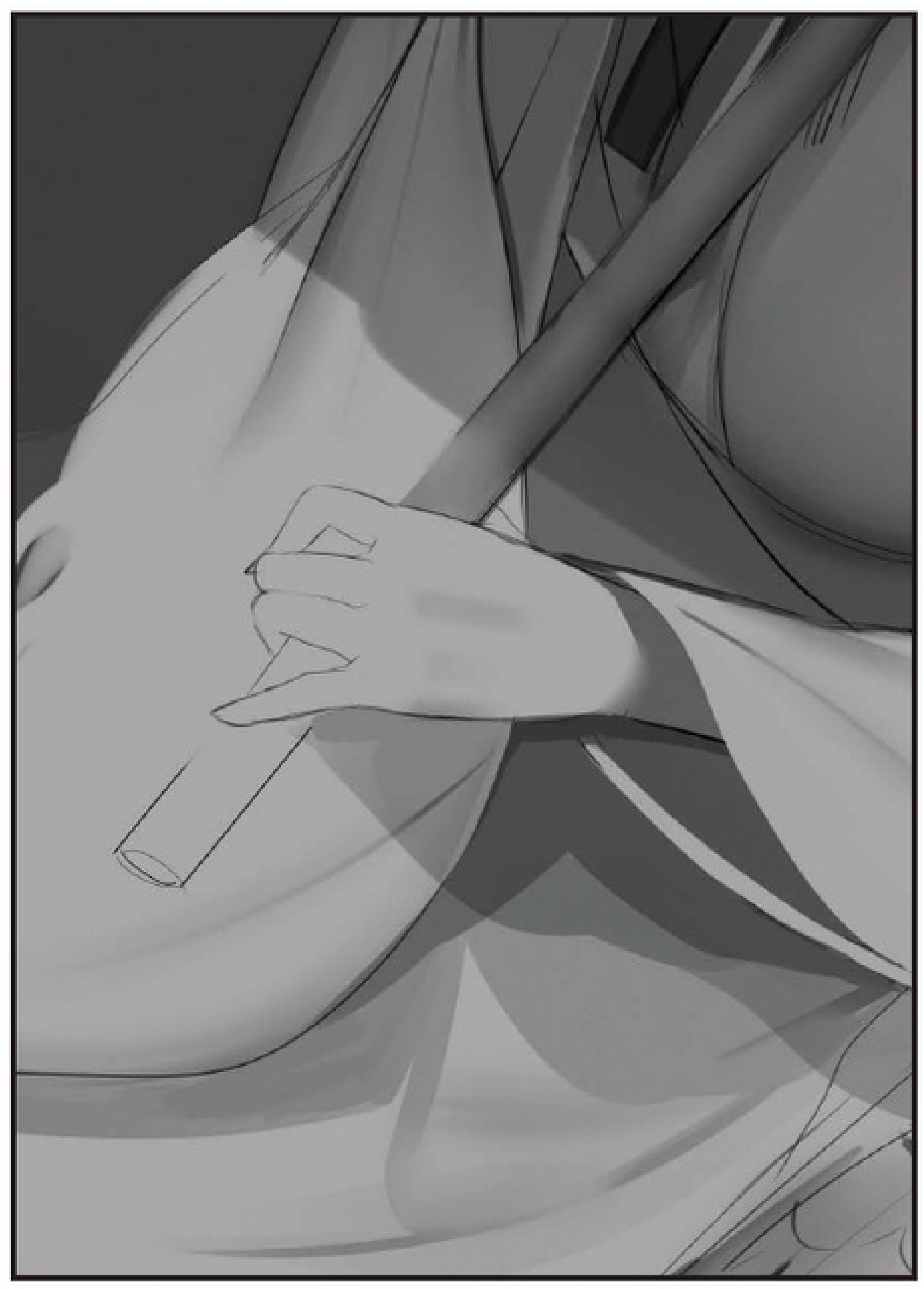




ウロコ特有のテカリなど、陰影で質感を付けていきます。

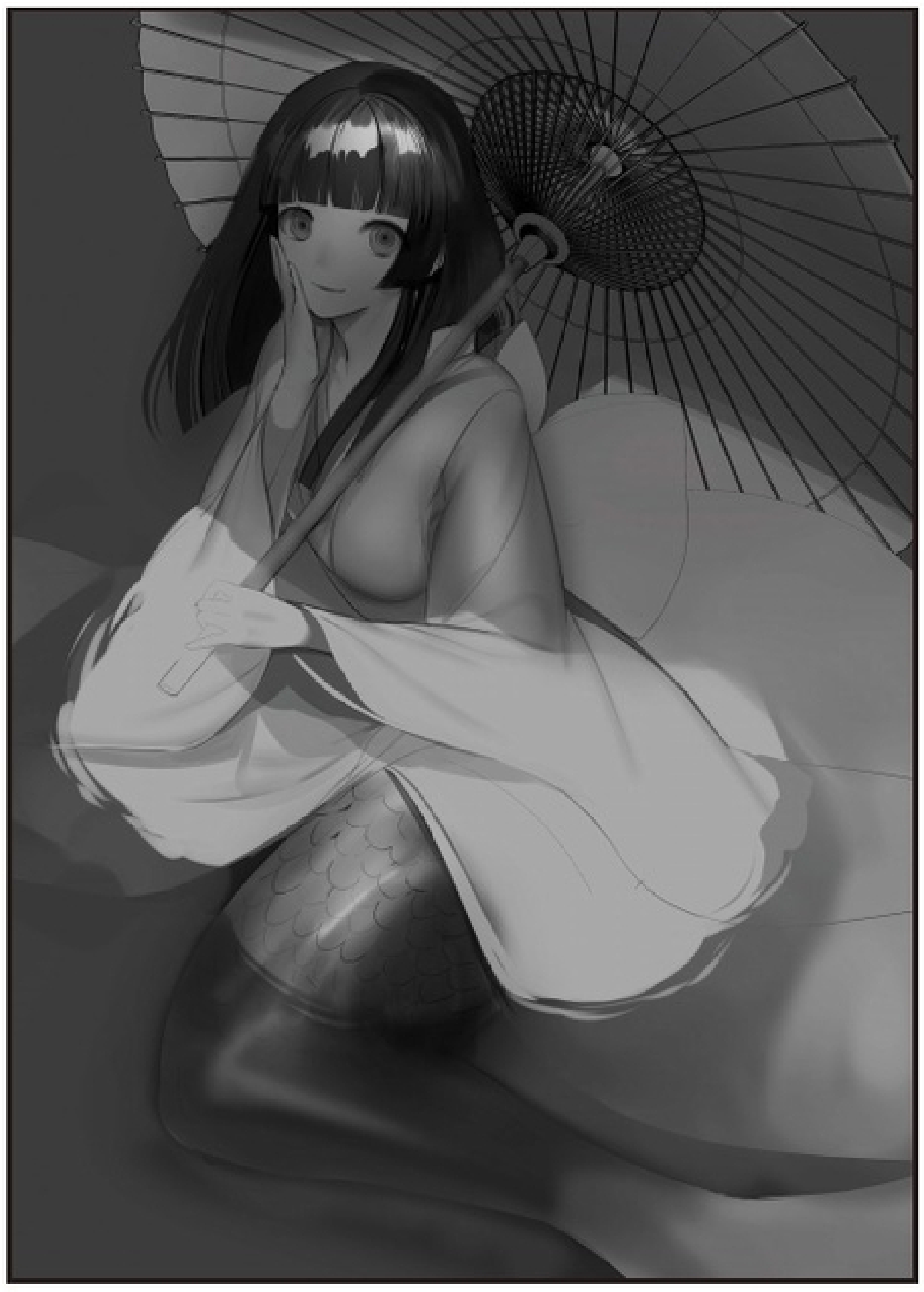
袖口や裾などのはみ出した陰影を消して整えていきます。

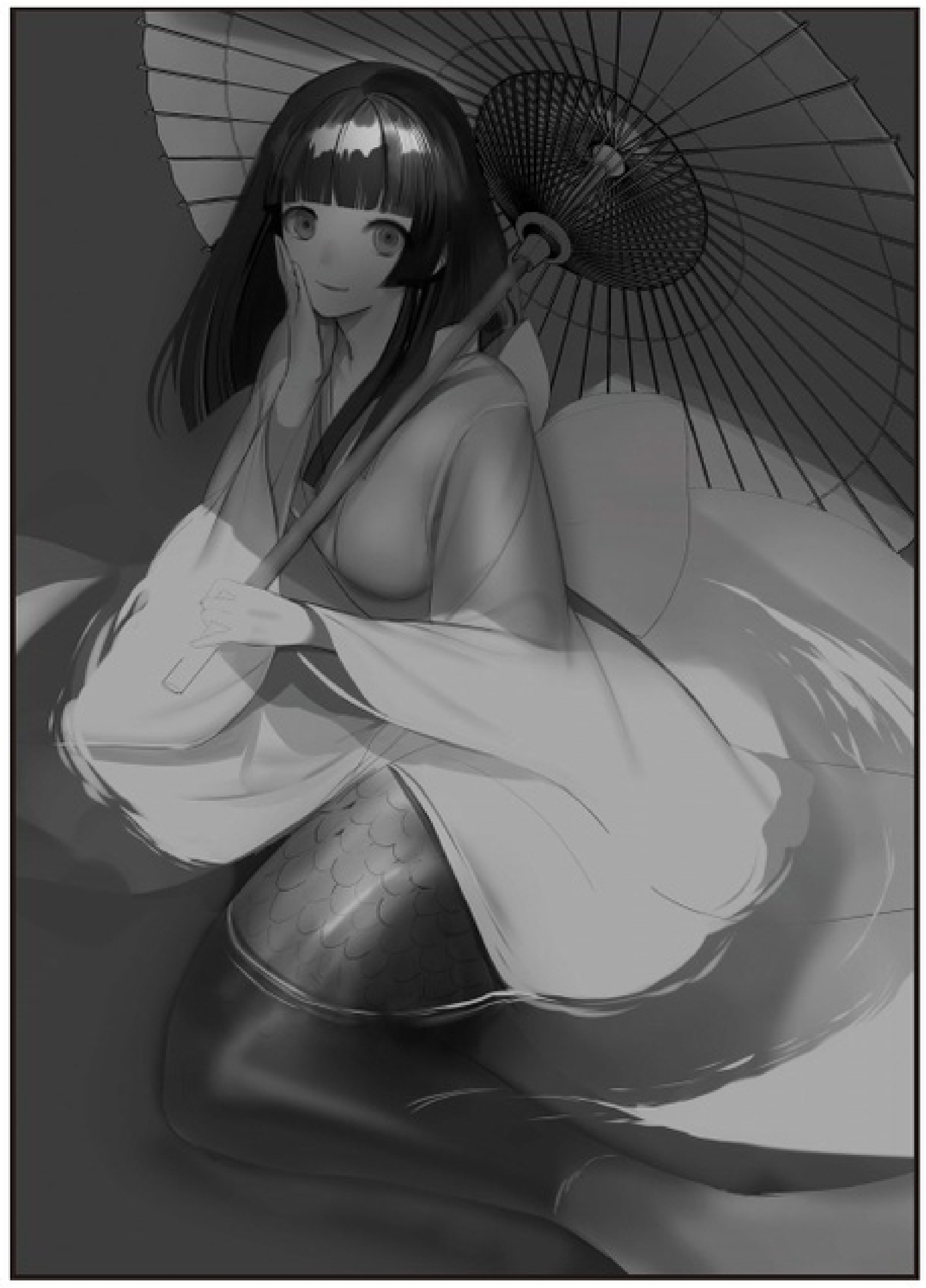




左手が添えているだけで不自然なので、傘の柄を握っているように描き変えます。

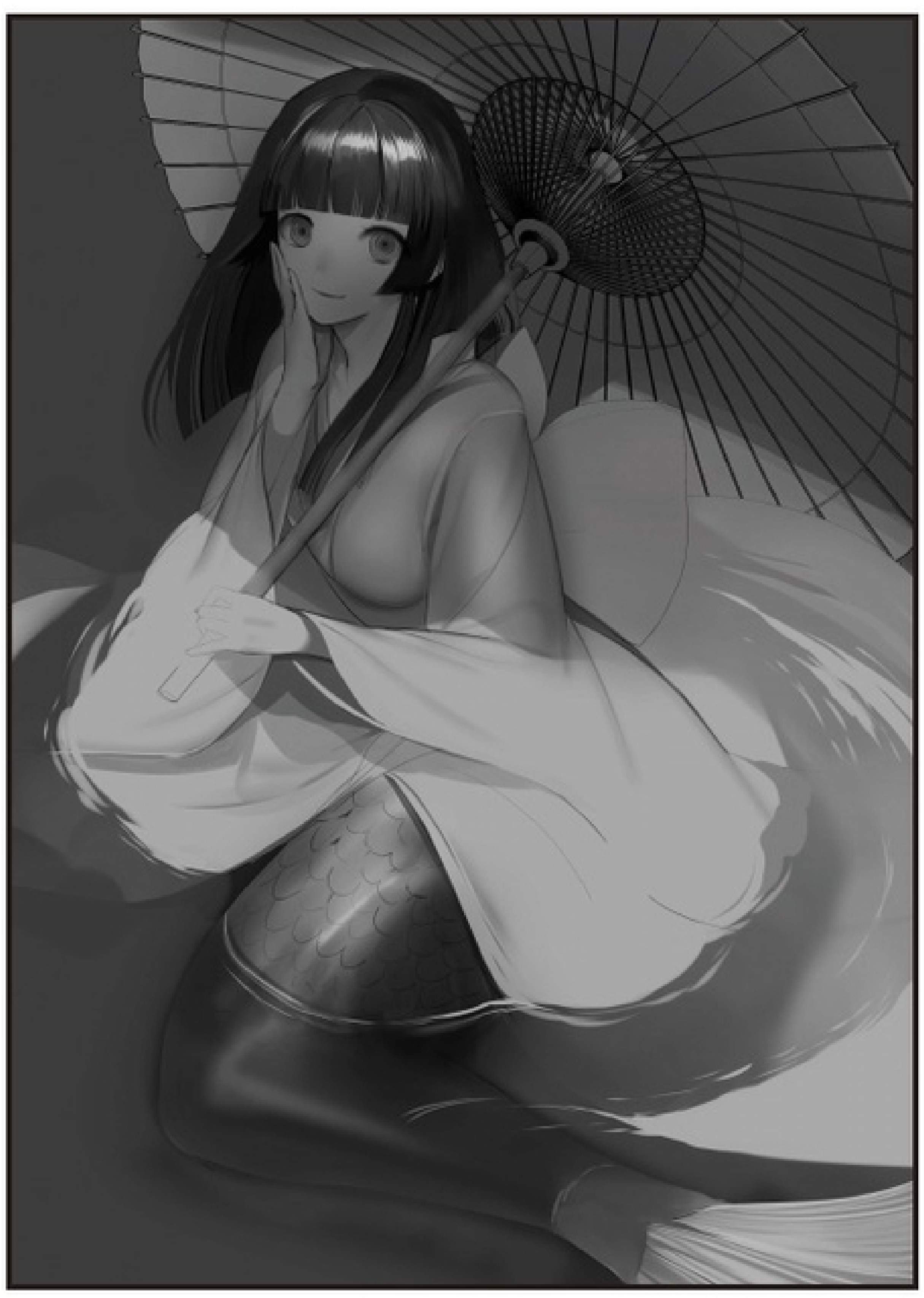
輪郭が決まったら元の手の部分を地色でぬりつぶし、新しい左手の輪郭を結合します。

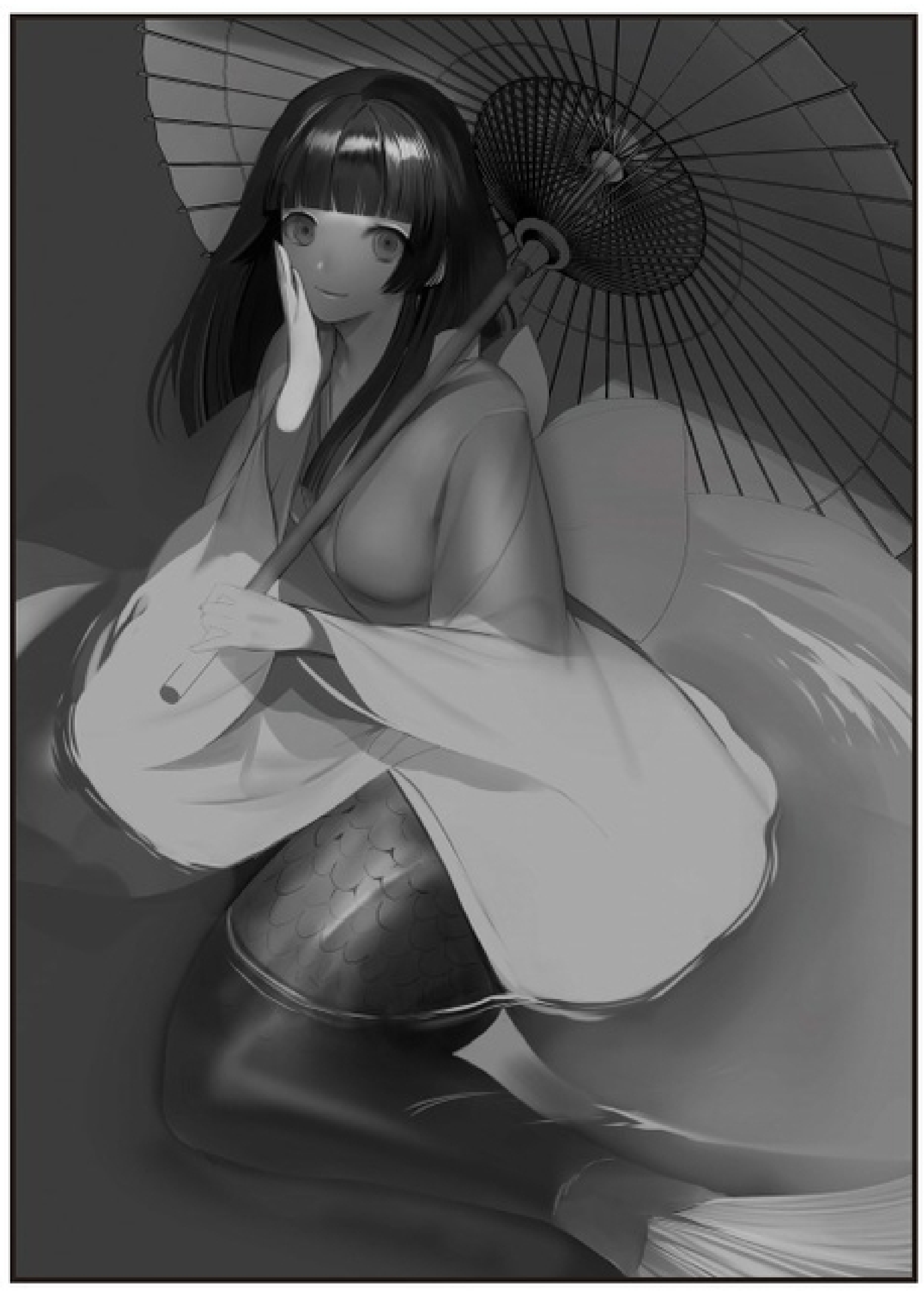




胸や左の二の腕付近の影ににうっすらと白を重ねて陰影を付けます。

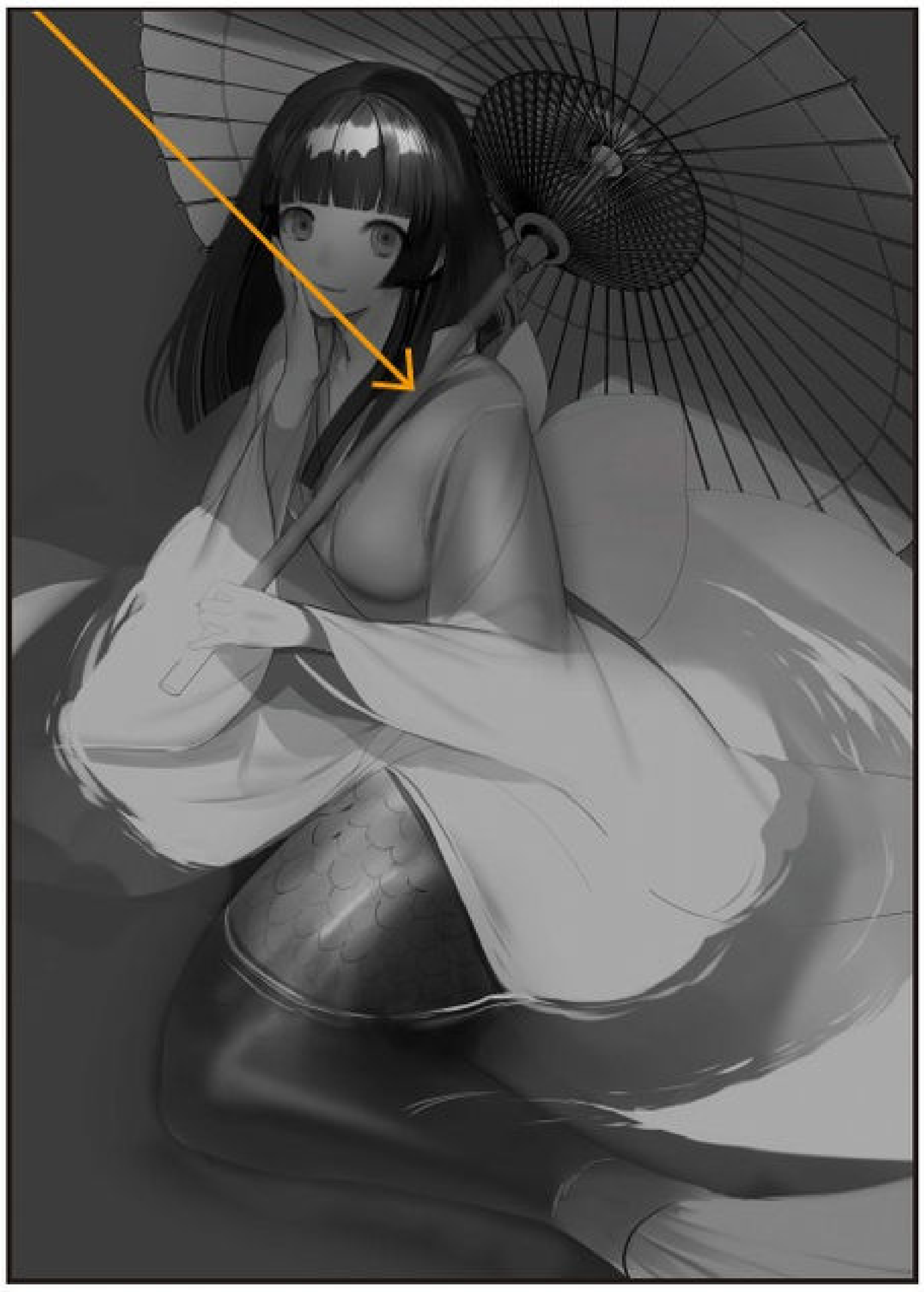
水面全体にハイライトを加えます。

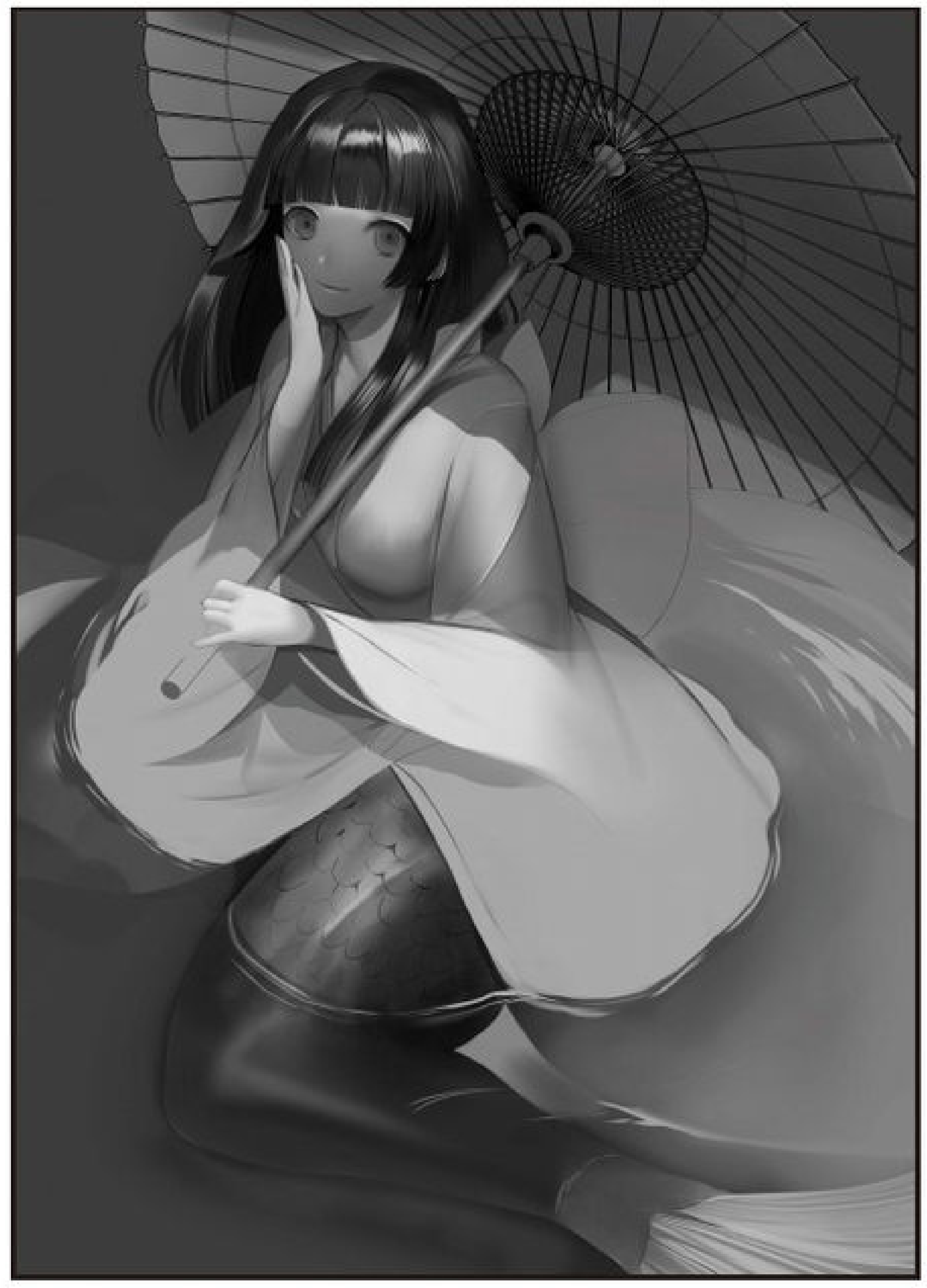




前髪にハイライトや陰影を描き加えます。

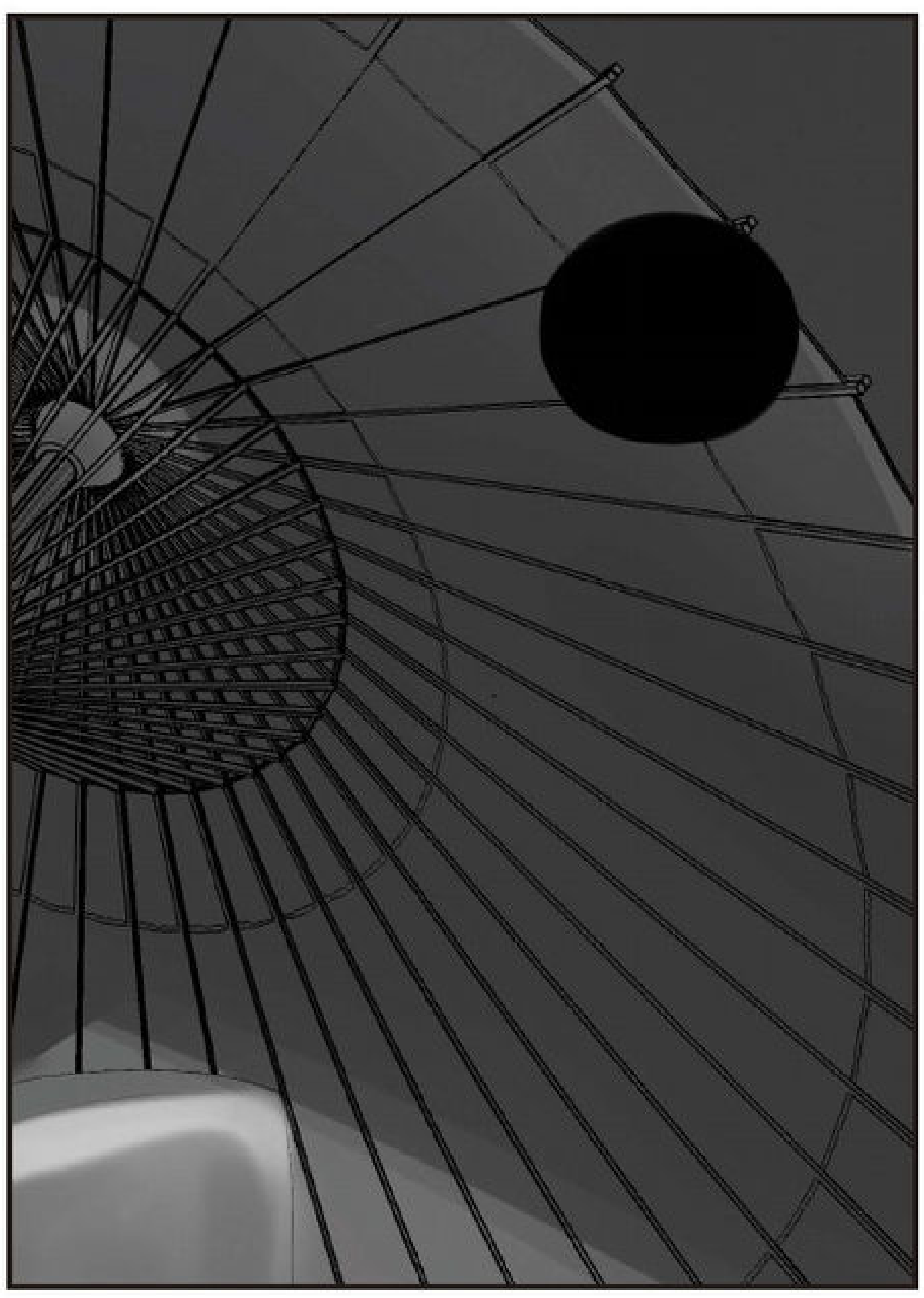
裾の一部が水上に出ていたのを、完全に水に沈んでいるように描き替えます。

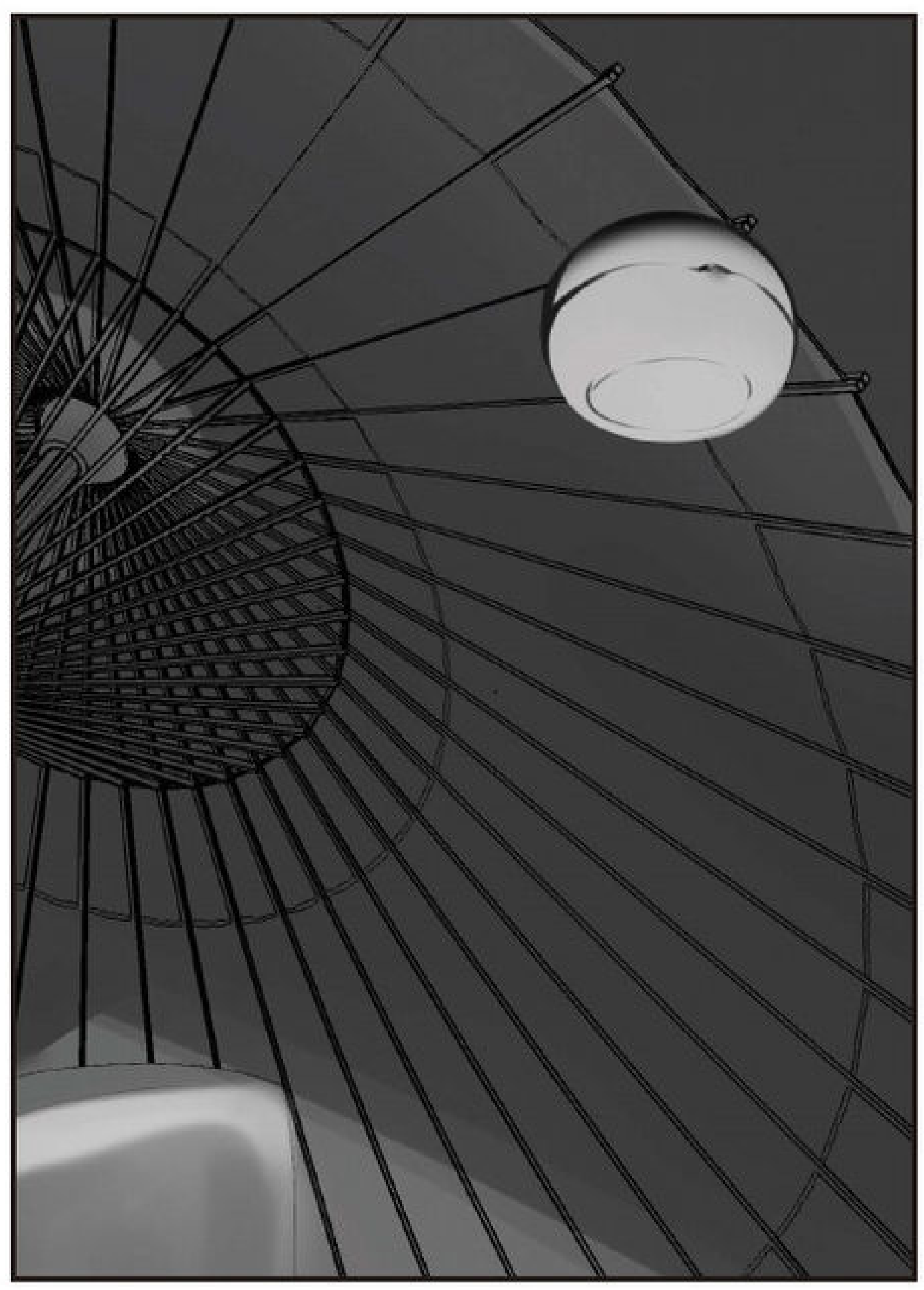




光源を設定します。

光源に合わせて光の当たる部分の色を明るく塗り重ねます。

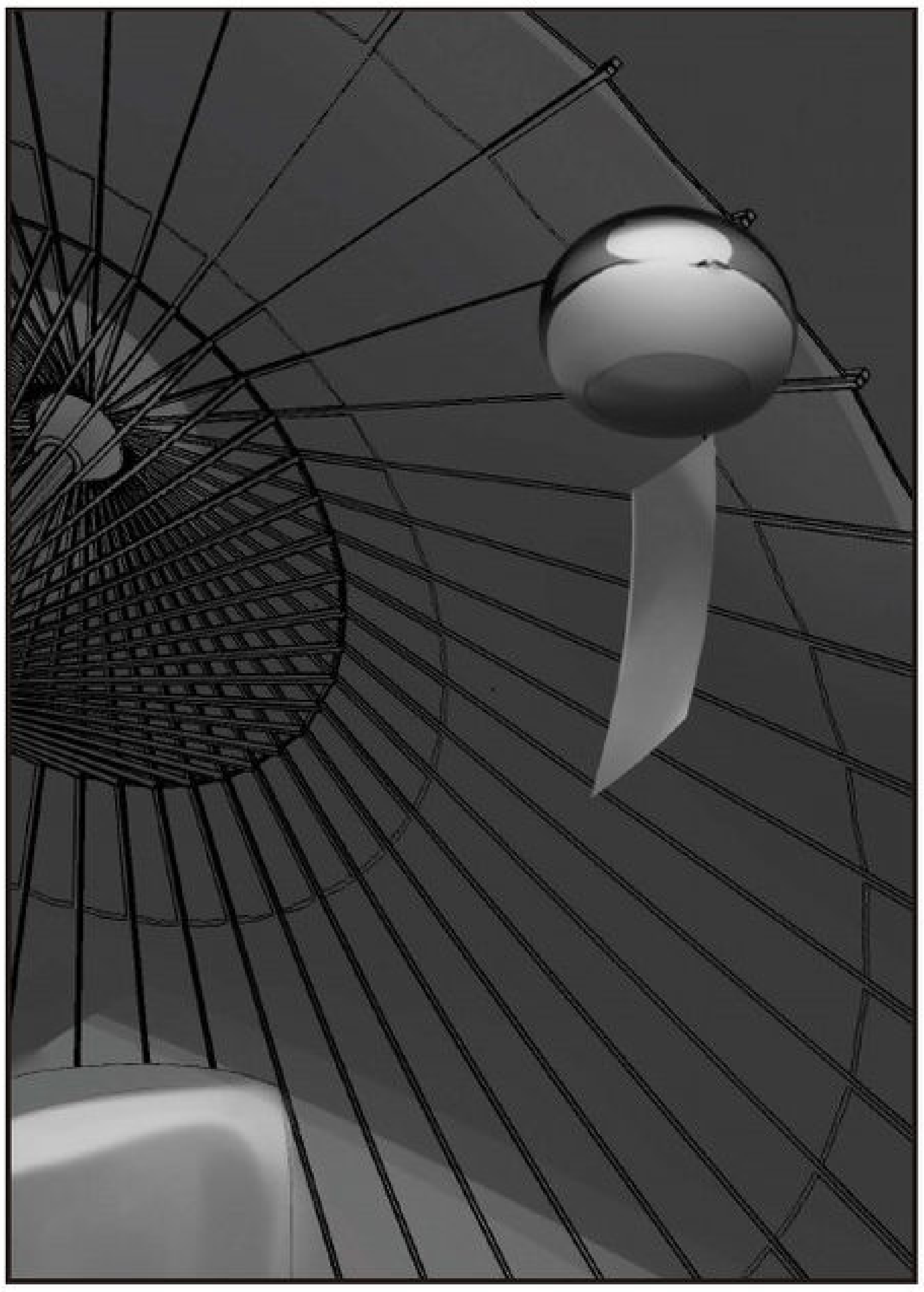




和傘からぶら下がる風鈴を描いていきます。最初は黒で塗りつぶしたシルエット。

上に明るい色を重ねてディテールを描き込みます。





風鈴に仕上げとなる陰影を付け足します。

短冊を加えます。
短冊にも陰影を描き込んでおきます。





複製した風鈴を和傘の円周に沿って配置していきます。
短冊部分はコピー感をなくすために左右反転など変形させています。

白く塗りつぶしたレイヤーを最上位レイヤーに置き、半透明表示にしてその上からヘッドドレスの輪郭を描いていきます。





半透明の白レイヤーをはずしてヘッドドレスの地色を塗っていきます。

ヘッドドレスは光を通す薄めの生地なので、あまり濃い影色は付けません。





陰影を付け、仕上げていきます。

光が当たっているところに薄い色を乗せます。
ヘッドドレスは薄い布なので、輪郭のくっきりとしたハイライトは入れません。





リボンを追加します。
別レイヤーに輪郭と地色をベタ塗りします。

[クリッピング]で陰影を付けていきます。





瞳の下部分に照り返しのハイライトを入れます。

二重の線を加え、まぶたに陰影を追加します。

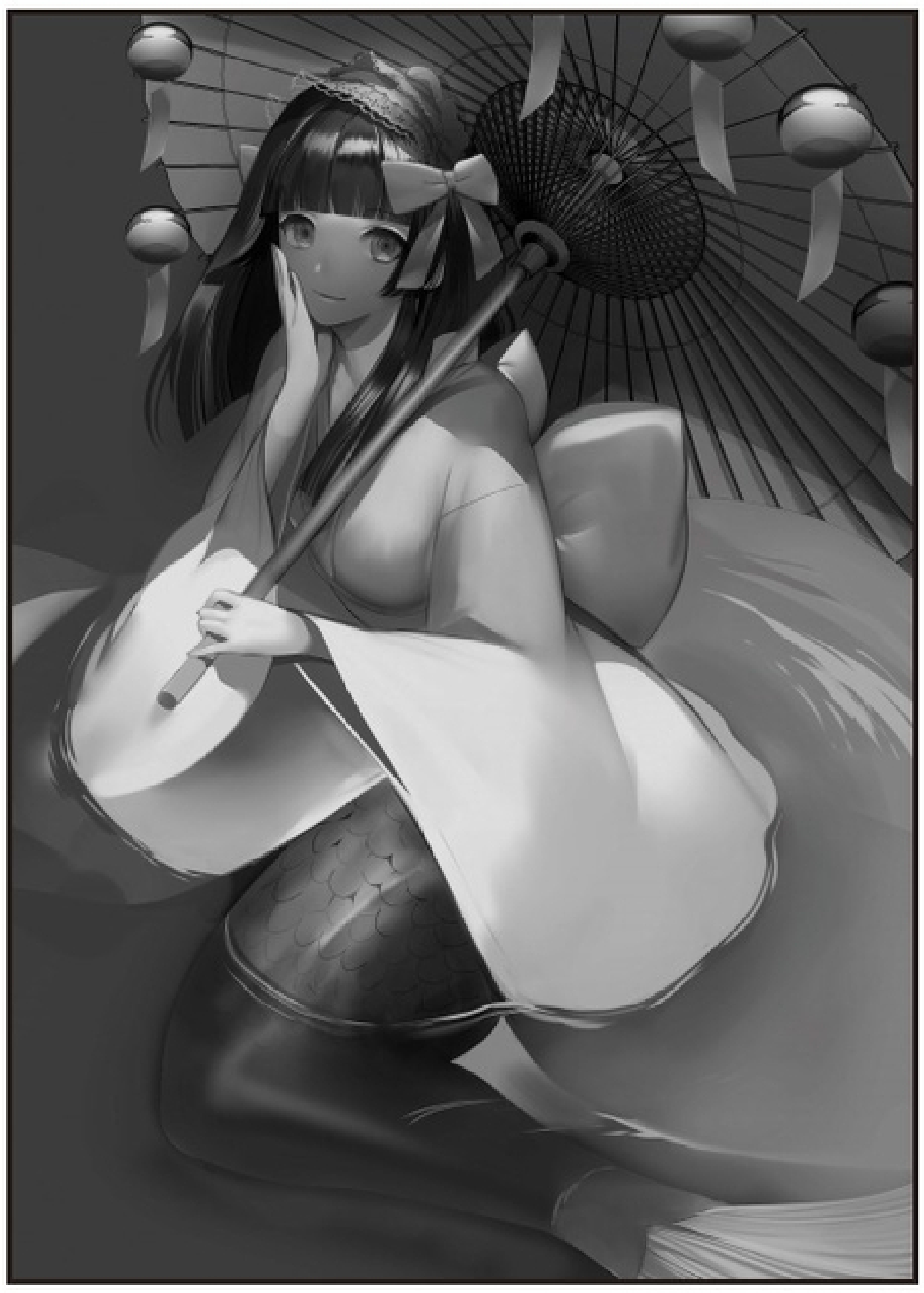


着物の陰影を仕上げていきます。



袖の継ぎ目の位置が間違っていたので正しい位置に描き替えます。

描き替えに伴い、皺や陰影も描き直しました。



和傘の骨が落とす影を描き加えます。



和傘全体に陰影を追加します。





リボンの上に付ける花飾りをシルエットで描いていきます。
位置やサイズは後で調整します。

シルエットの上から輪郭線を付けていきます。





陰影を付けていきます。

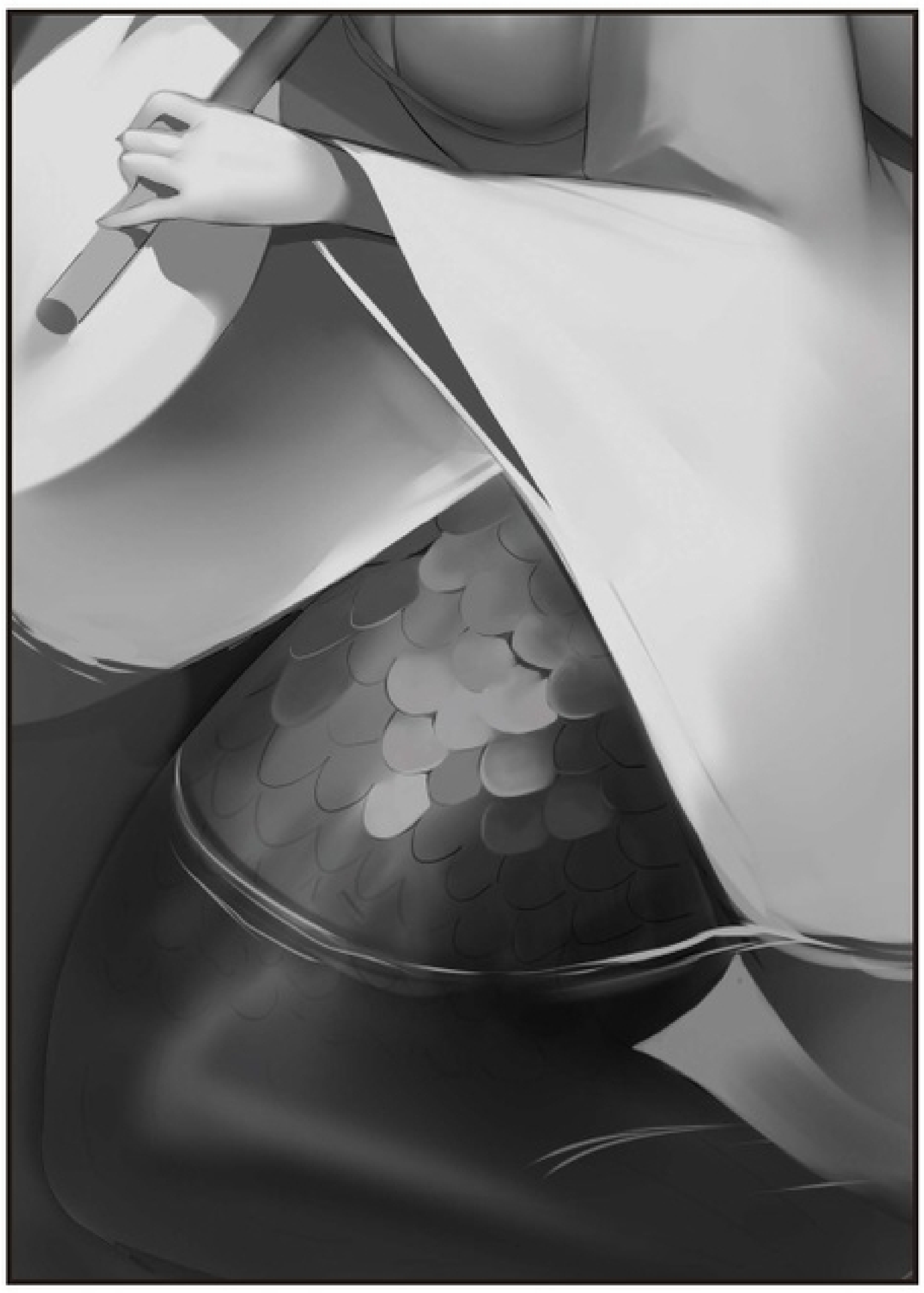
陰影やハイライトを付けて仕上がった花飾りを配置して、サイズを調整します。

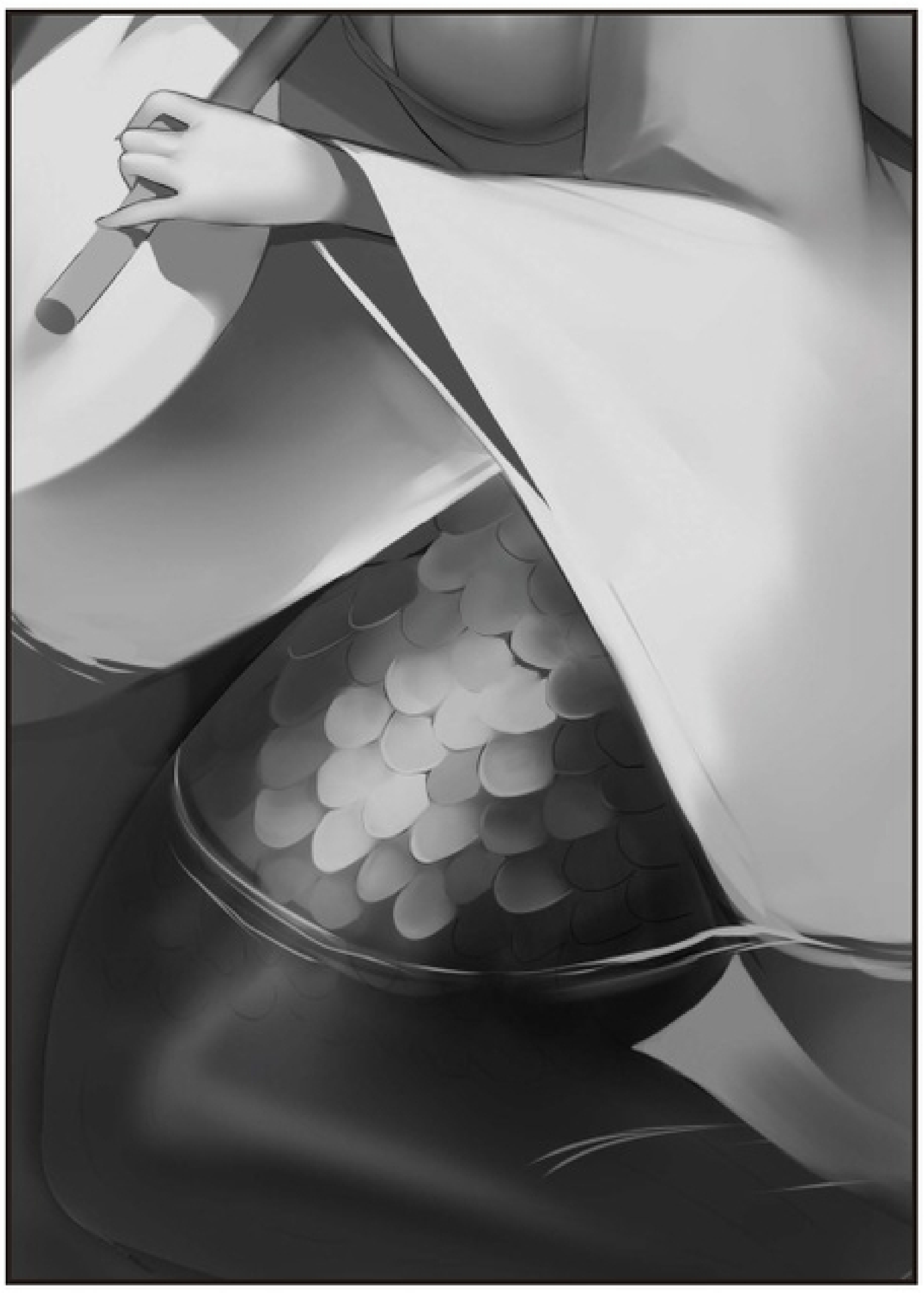




傘の骨やヘッドドレスなどにハイライトを描き加えていきます。

頬にも少し照明感を加えます。
ヘッドドレスには白でディテールを追加しています。





ウロコに一枚一枚陰影を付け、輪郭にハイライトを足して厚みを感じさせます。

水面下のウロコには陰影を付けずにおきます。



和傘の一部が裾に隠れているのはおかしいので変更することにしました。



隠れていた和傘の輪郭線を別レイヤーにコピーし、上に重ねます。



地色を塗り、陰影を追加して元の傘とつなげていきます。



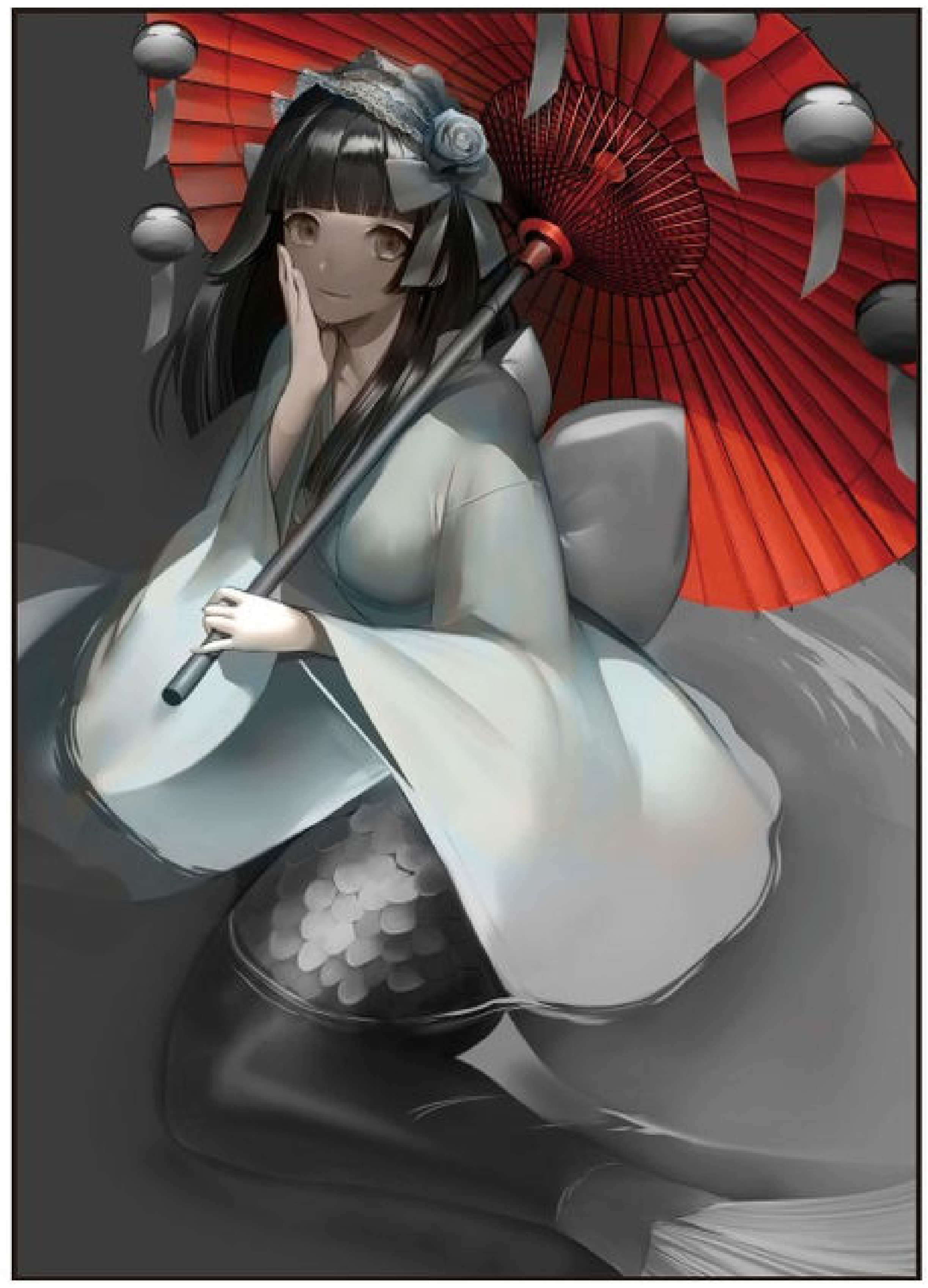
袖に皺の陰影を描き加えます。



モノクロ下絵のベースができました。この時点でいったん彩色してから細かいパーツを加えていきます。

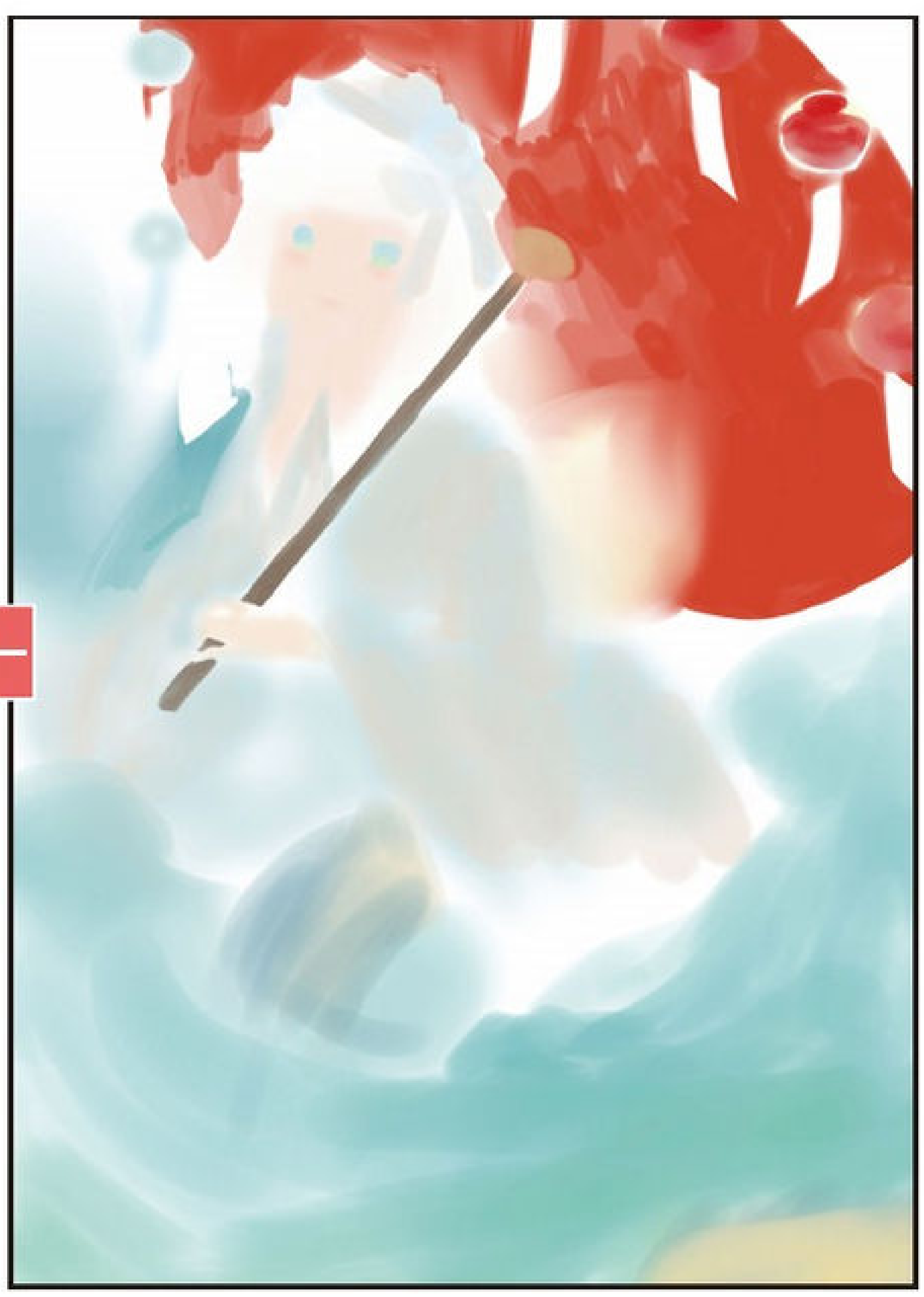
4 彩色

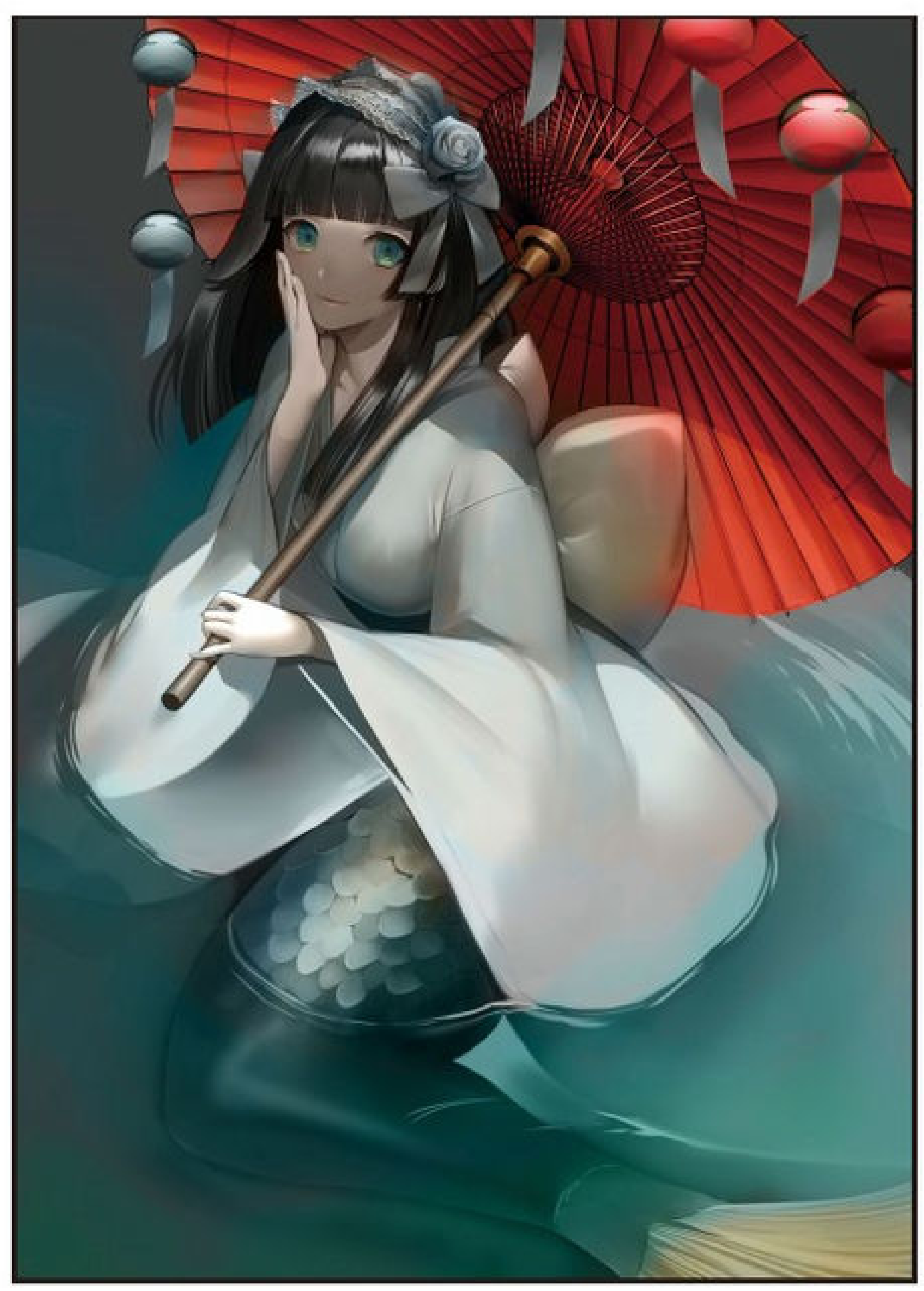




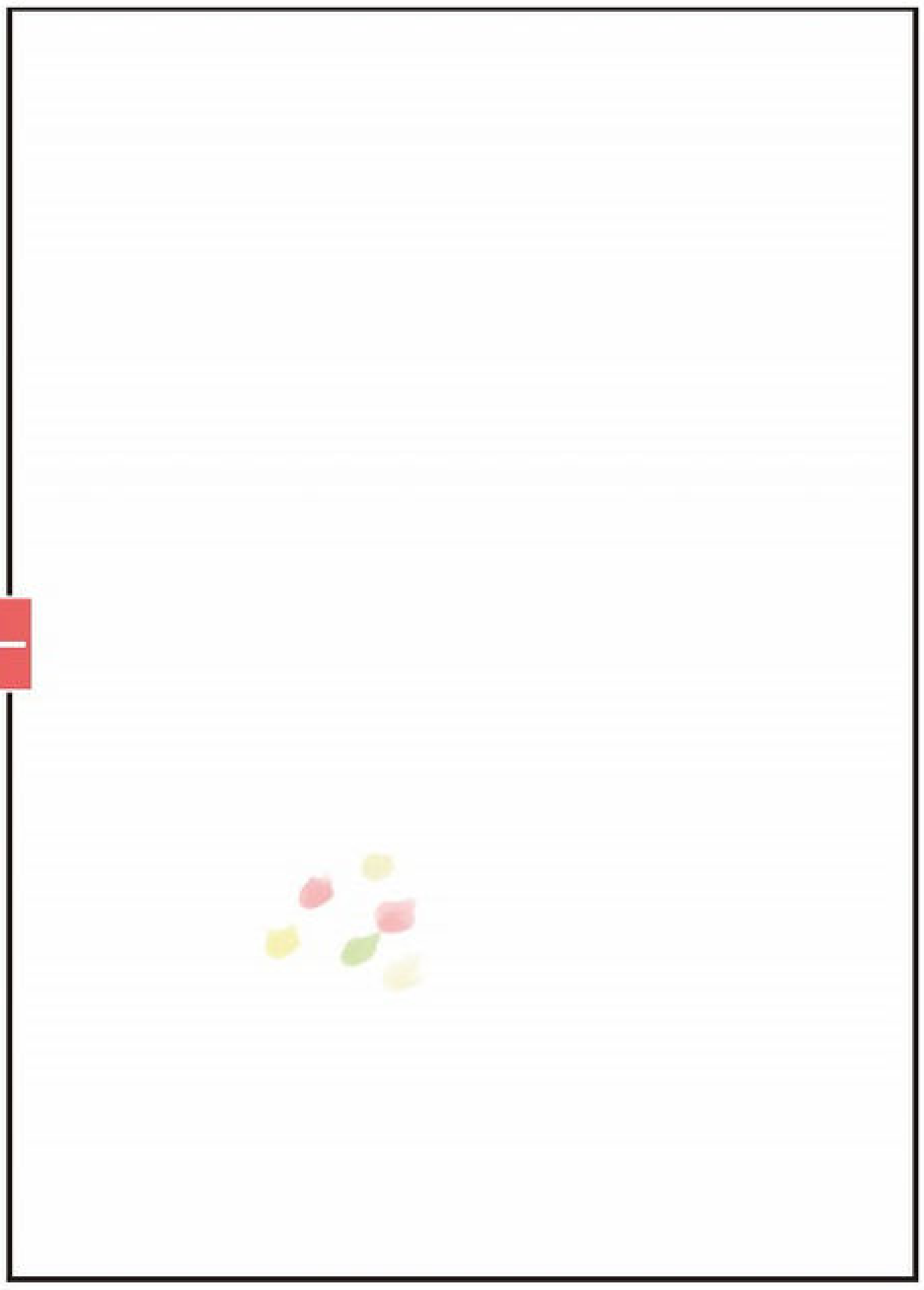
下絵はレイヤーを結合して1枚に集約し、彩色を始めます。

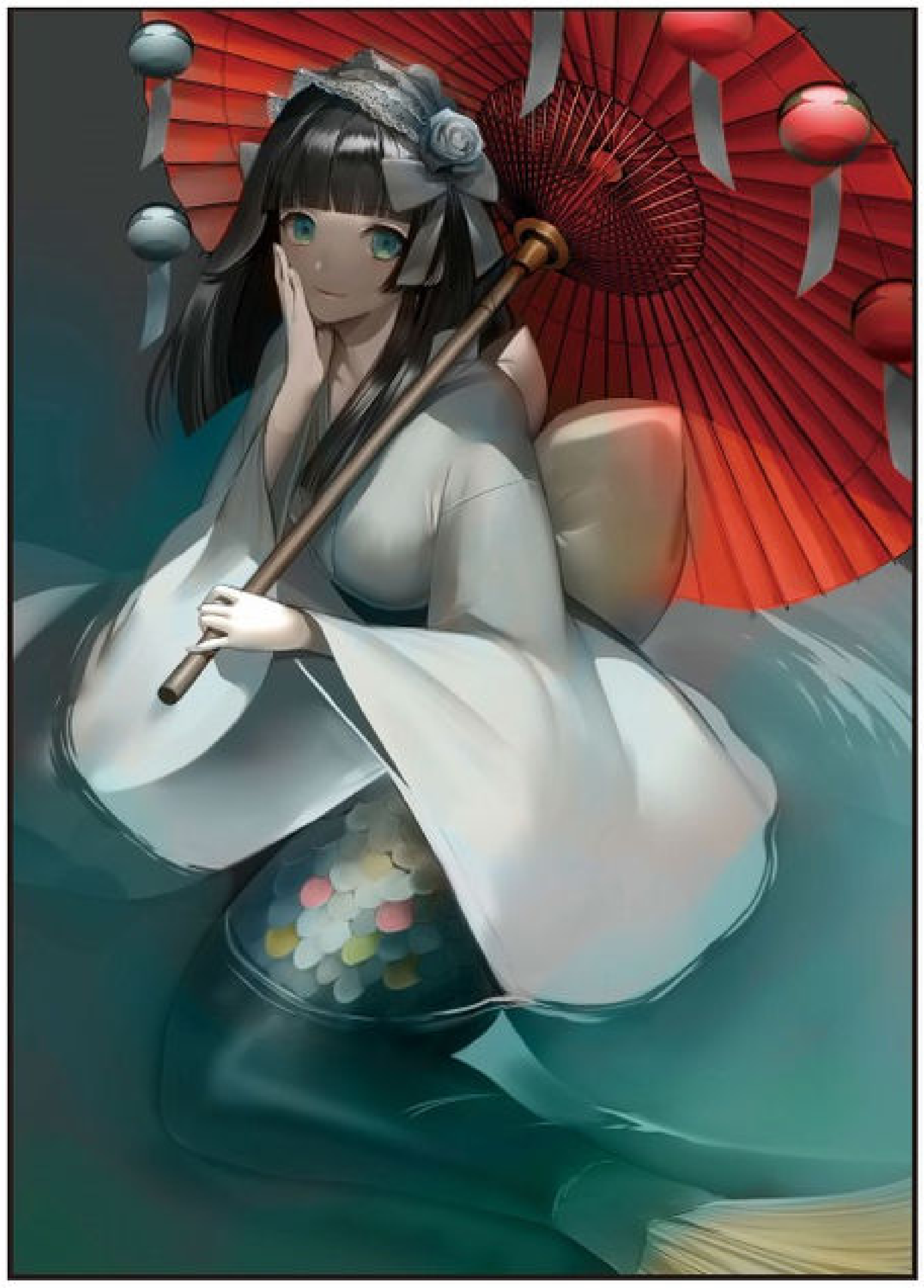
上に重ねた［カラー］モードのレイヤーに、下絵への反映具合を見ながら色を重ねていきます。





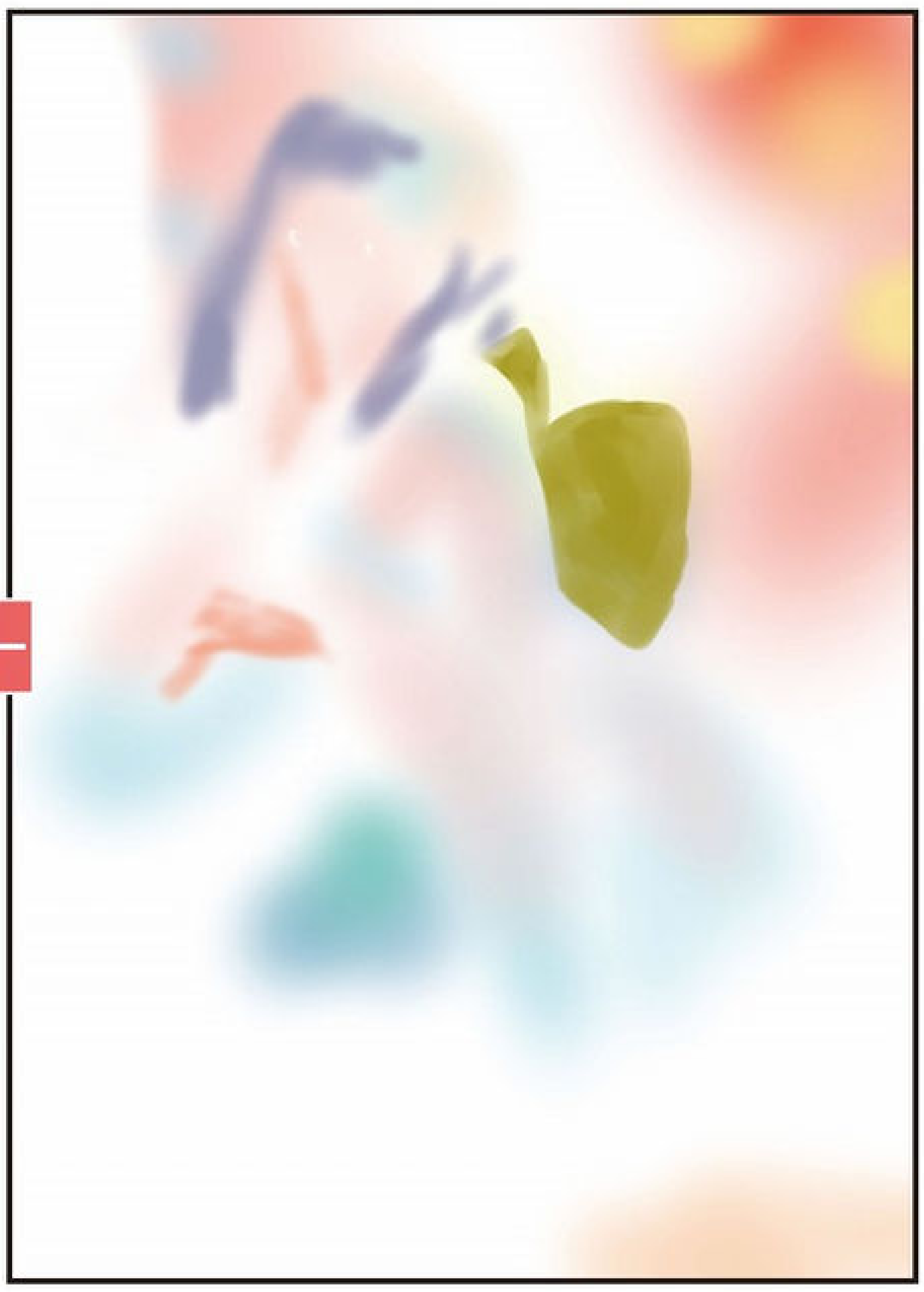
ひととおり塗り終えた最初の［カラー］モードレイヤーです。





ウロコの色を[カラー]モードで加えます。

グリザイユ特有のくすみのある色合いなので調整レイヤーを重ねます。



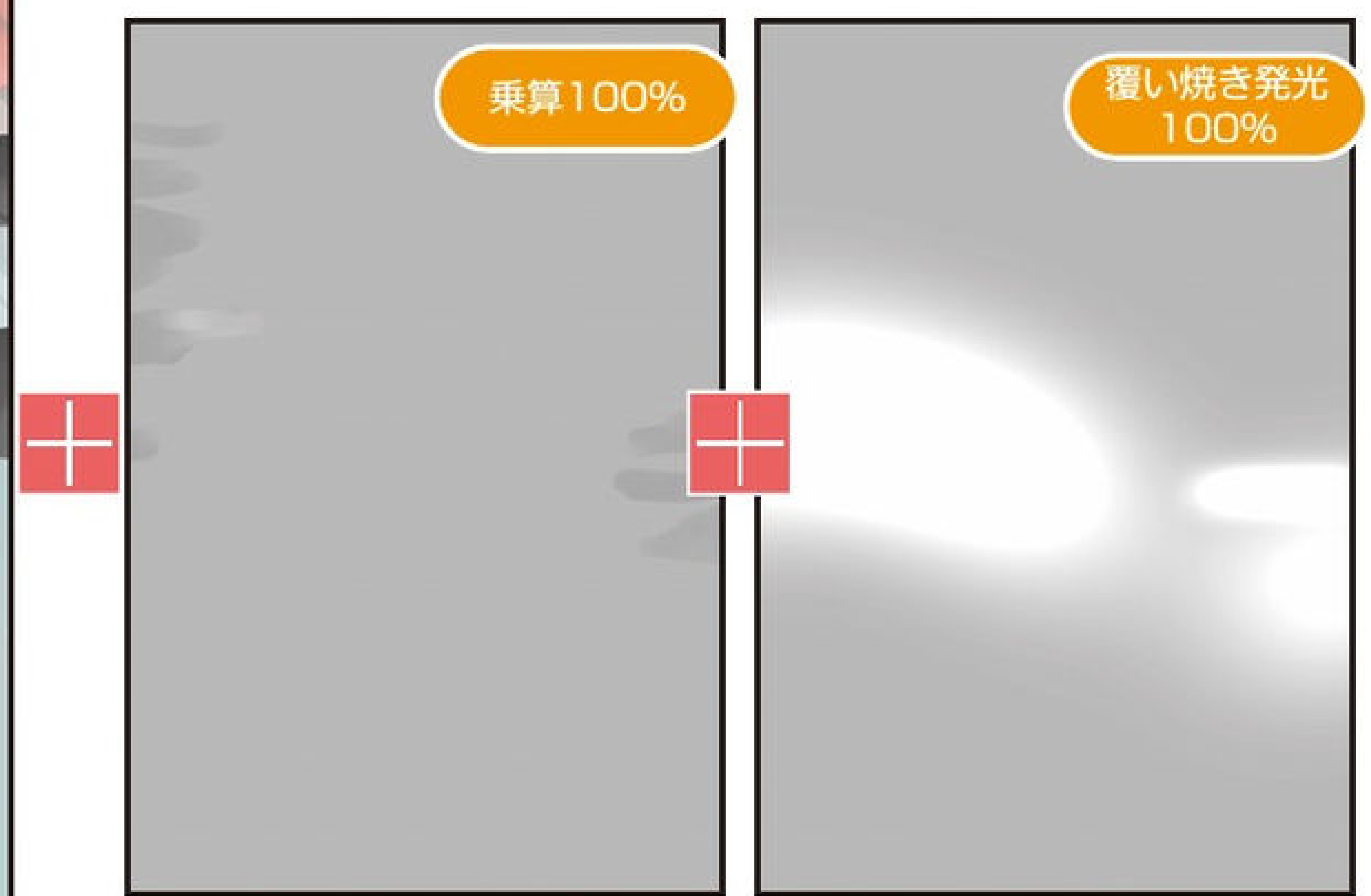


調整レイヤーは[オーバーレイ]モードで描いています。

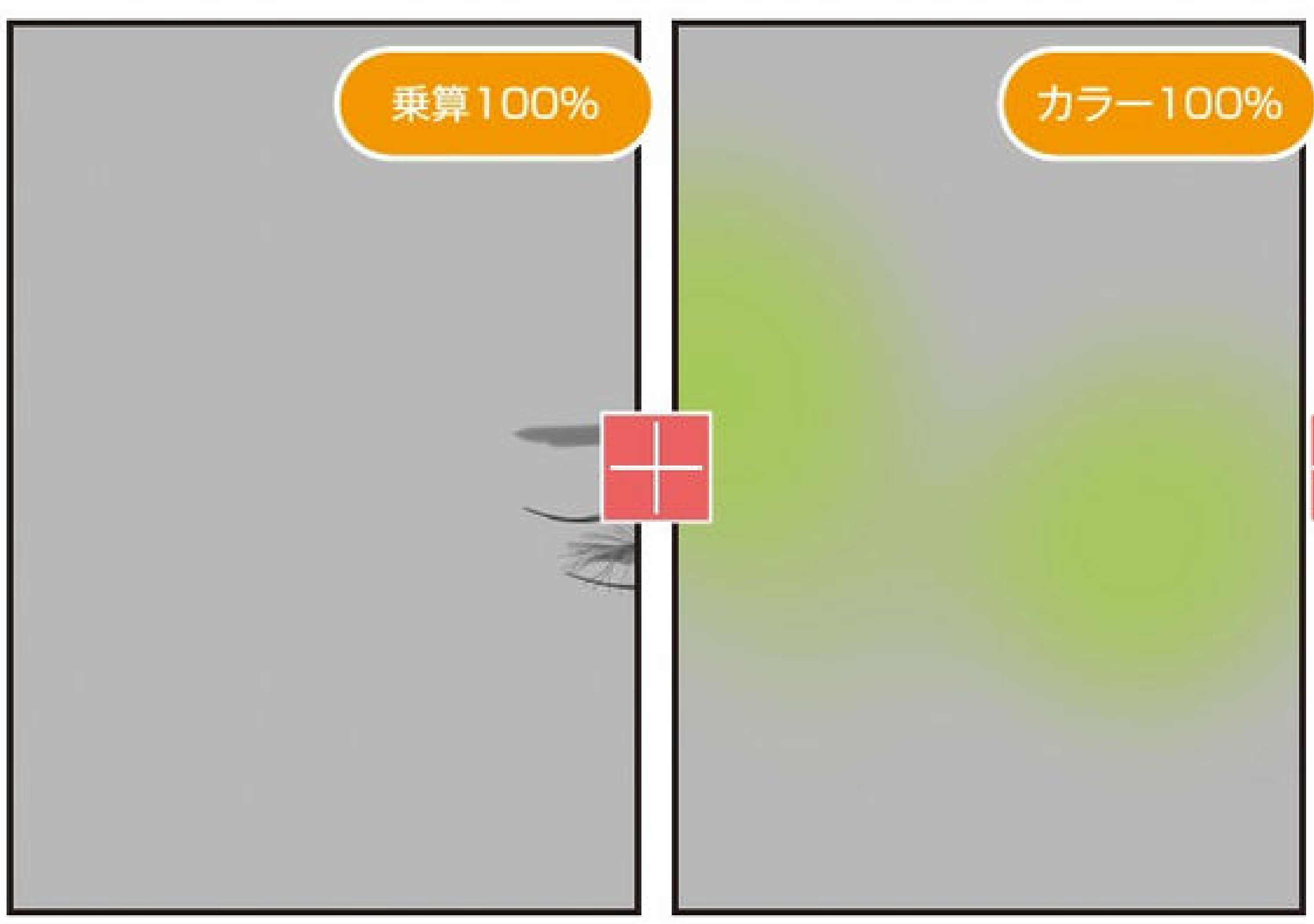
明るく鮮やかな色合いになりました。



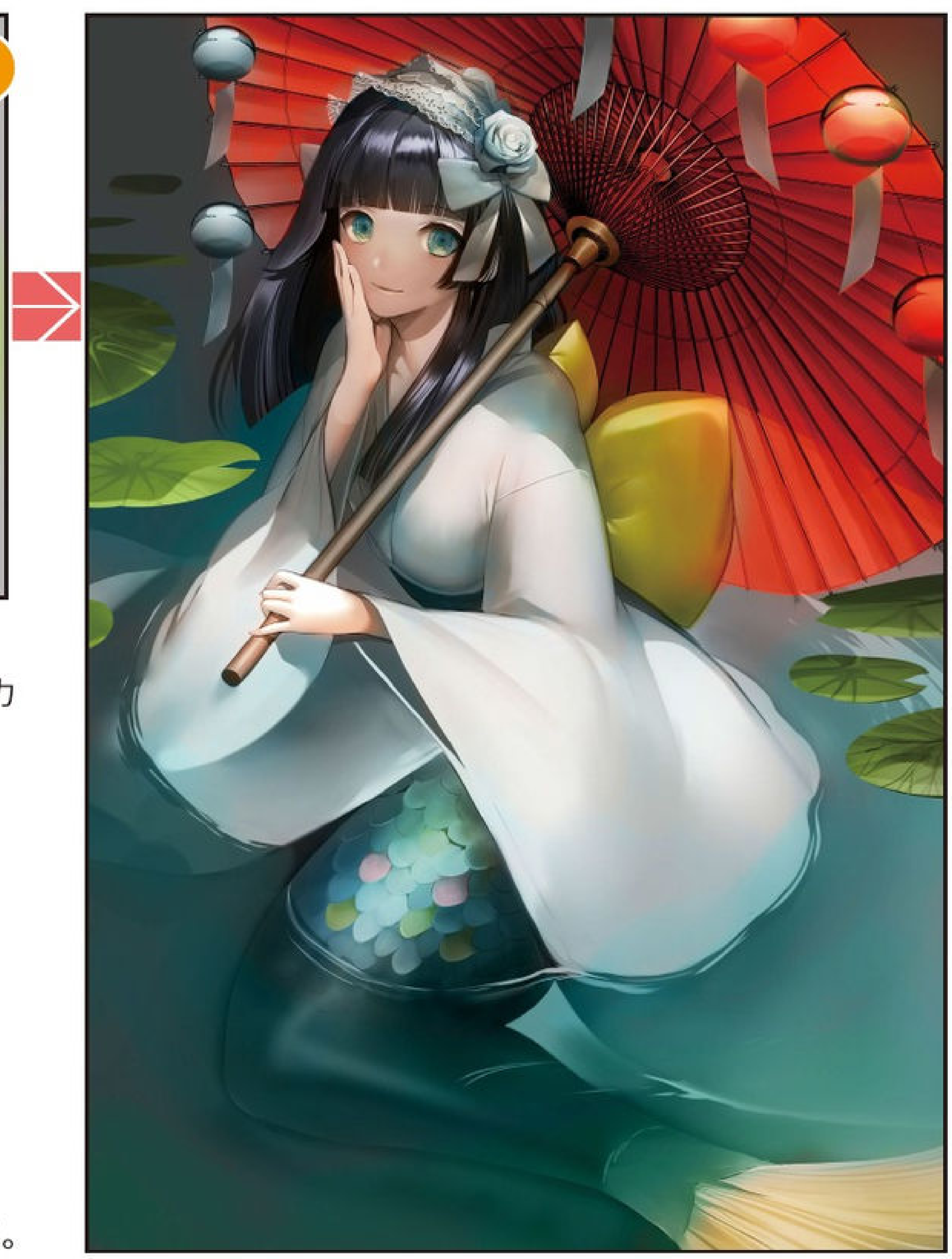
水面の浮き草をグレーで描き加えます。



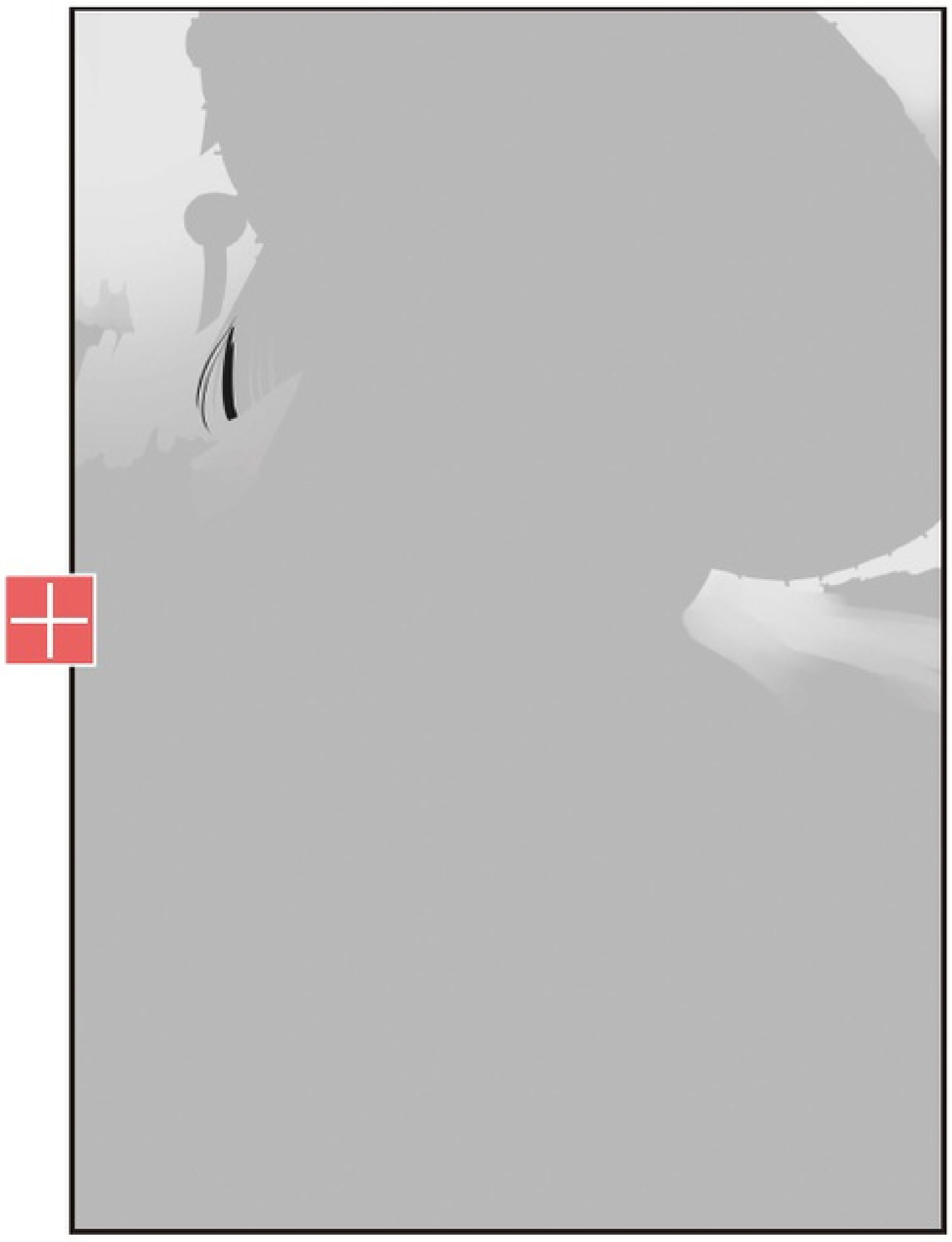
［乗算］と［覆い焼き（発光）］を［クリッピング］で重ね、陰影を強調します。

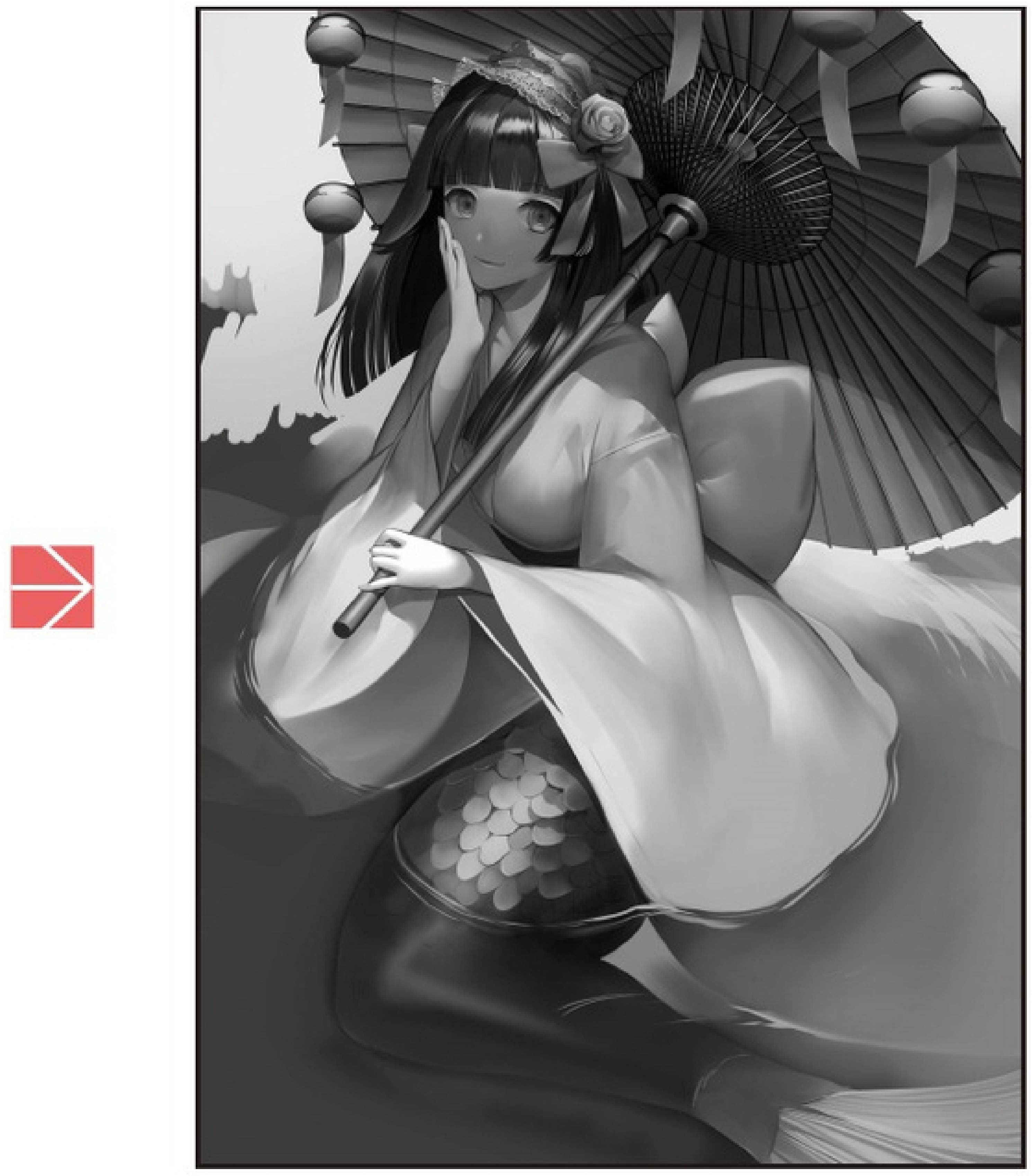


さらに［乗算］で葉脈などのディテールを加え、［カラー］モードで色を付けます。



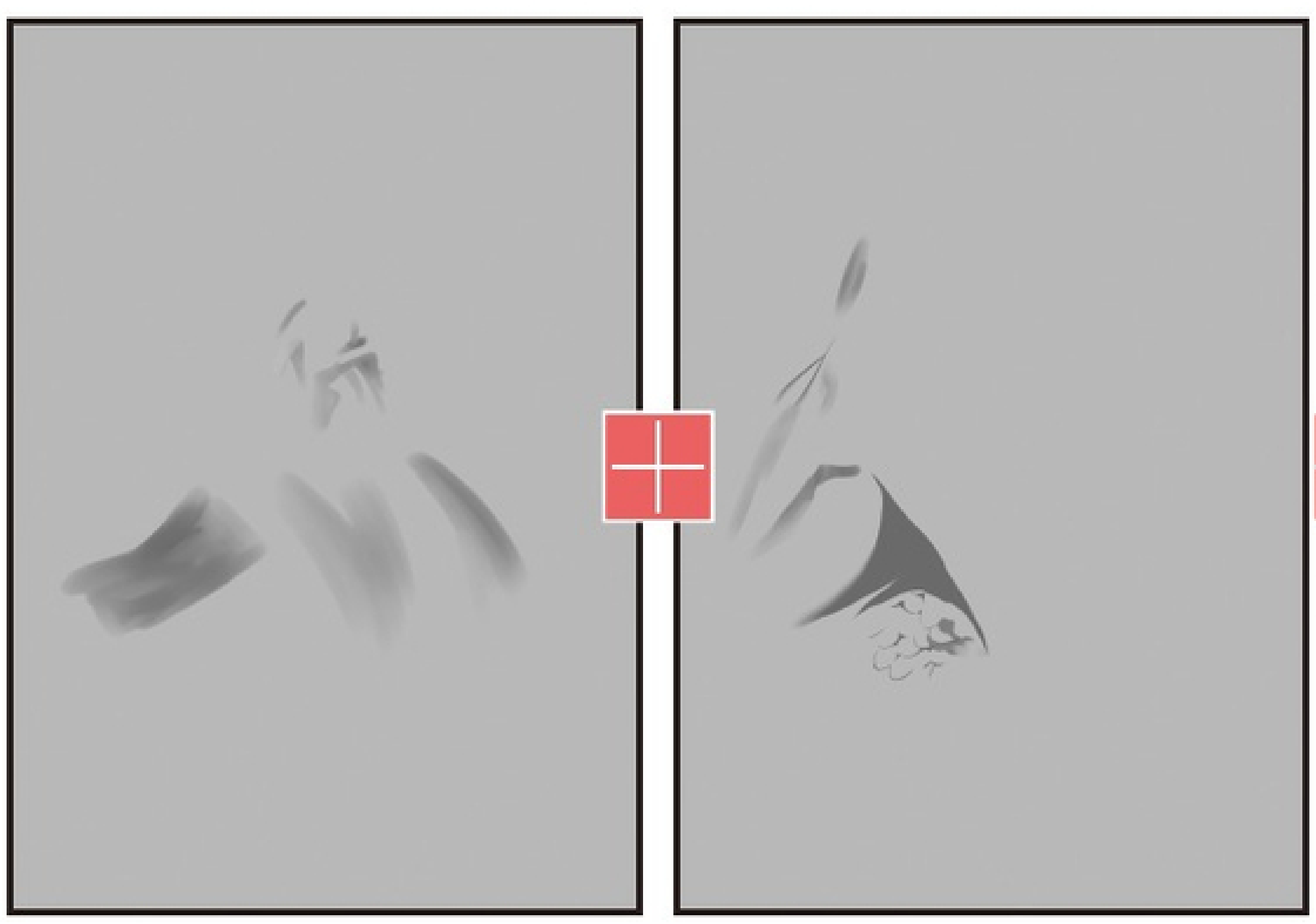
浮き草の完成です。



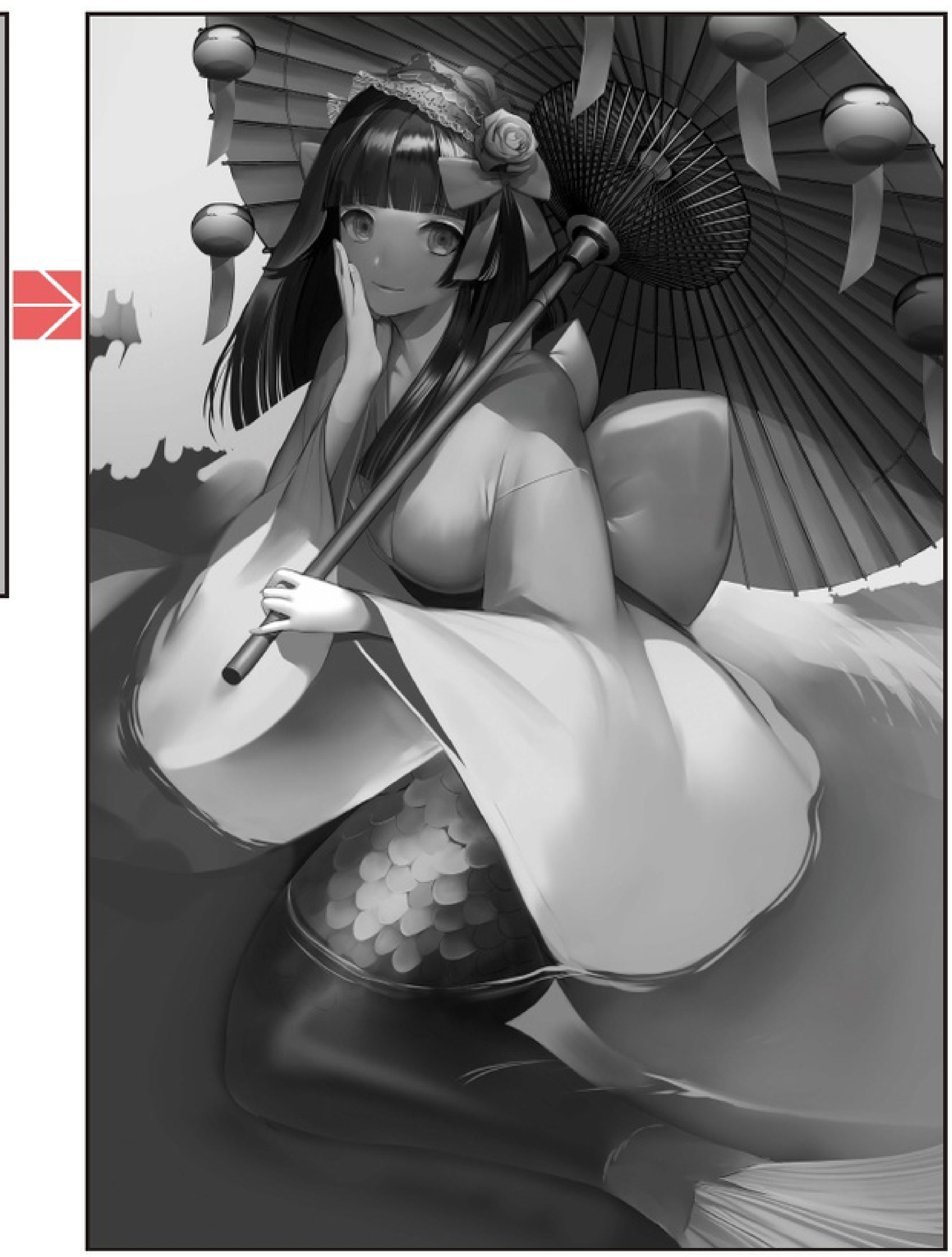


大雑把に彩色してみるとあちこち修正が必要なことに気がついたので、下絵に描き加えることにしました。まずは背景を明るくします。

描き足した追加の下絵レイヤーは結合せずにおきます。[クリッピング]でマスクとして使うためです。



着物やウロコの陰影も追加します。



水面がどうしても不自然に感じます。
特に右袖の喫水線のパースに違和感があります。



水面のハイライトを全体に増量し、光の屈折を加えます。

さらに右袖を描き足して喫水線の狂いを正しました。



違和感を感じたり、不自然に思ったら躊躇せずにすぐに修正することにしています。



さらに水面に映る浮き草の影も加えます。



浮き草を重ねてみました。

大幅な修正作業でしたが、パースの違和感がなくなり、質感がかなり向上しました。



修正したモノクロ下絵に彩色用のレイヤーを乗せ直します。



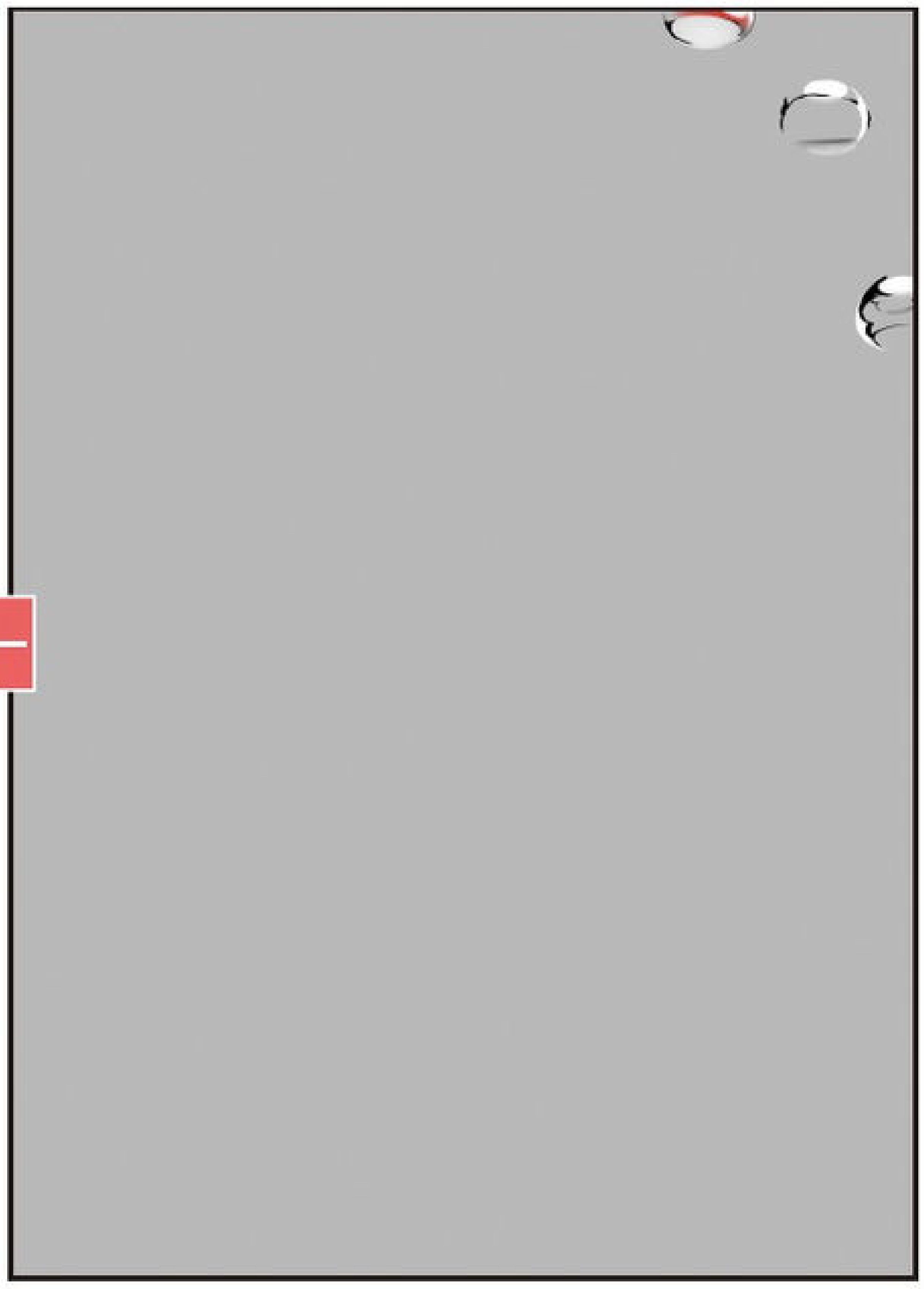
顔をさらに明るくするために[スクリーン]モードで薄い白を重ねます。



かなり明るくなりました。



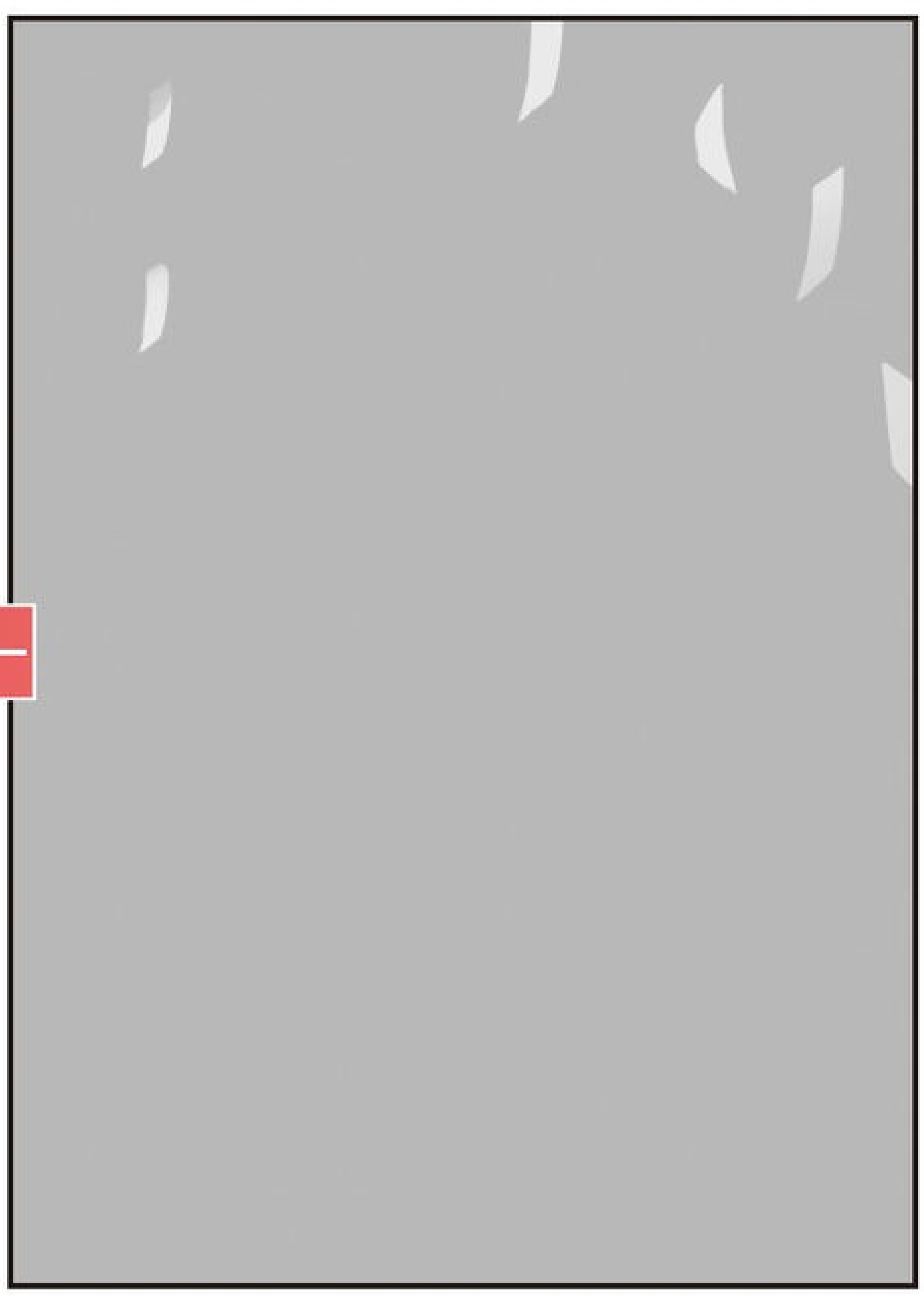
下絵の背景を明るくした分、明るい色に塗り替えます。



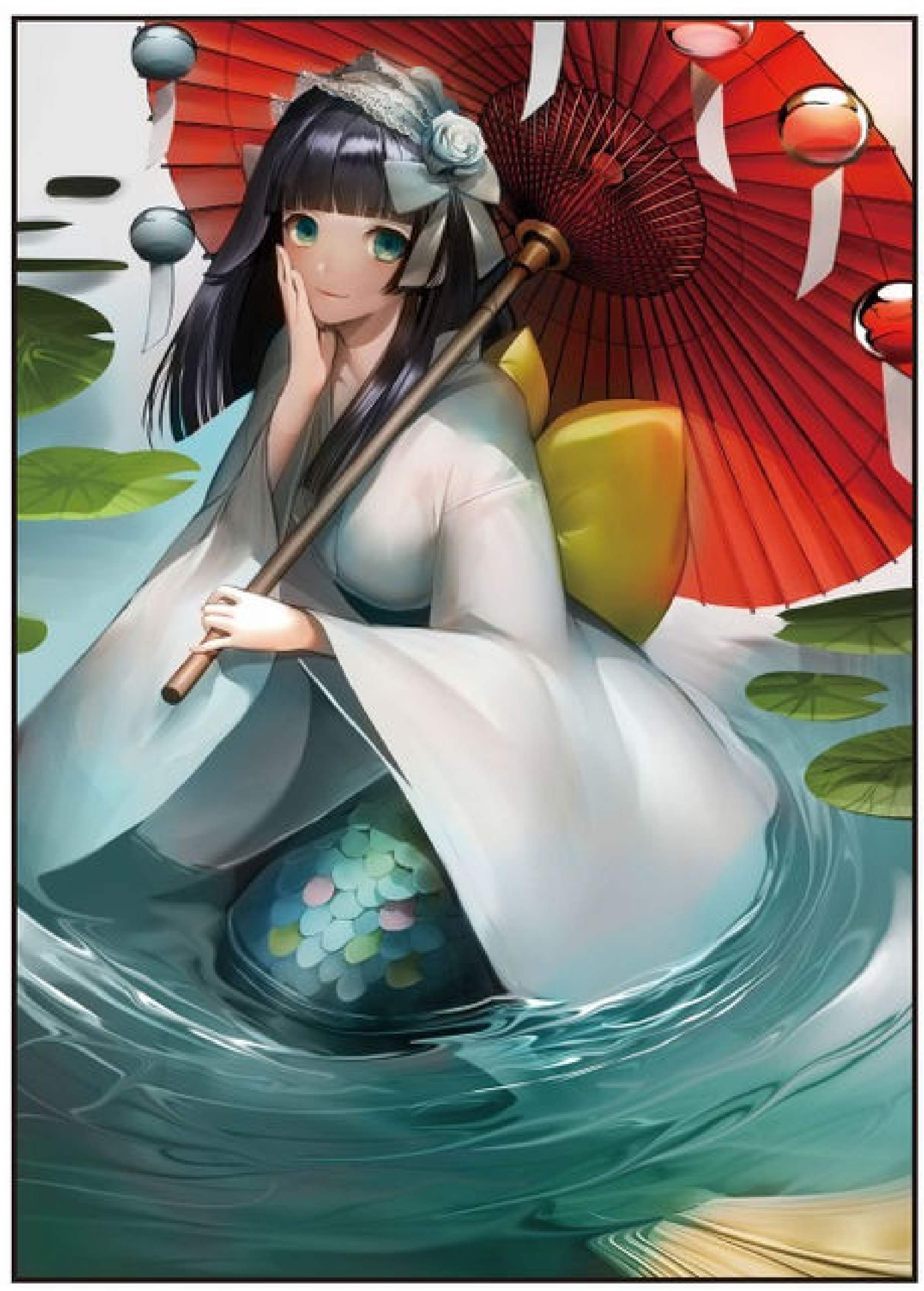
風鈴のハイライトを[通常]モードで描き足します。



明暗のバランスを絶えずチェックしながら作業を進めていきます。



短冊が暗いので、[スクリーン]モードで明度をUPします。



着物が無地のままでは寂しいので模様を付けていきます。





web上の画像など参考にしてベースとなる花柄を描いていきます。

柄はくっきりと塗り分けたいので、線画から起こしていきます。

パースは付けずに純粋に「柄」として描いていきます。





[クリッピング]で色を塗っていきます。

線画や陰影のレイヤーは色替えに対応するため結合しないでおきます。

線画にもクリッピングで色を付けます。



［オーバーレイ］を重ね、少し彩度を上げます。



複製したものを縮小、色替えして配置し、菊の花を追加していきます。



菊の花も同じく線画から描いて陰影を付けます。



［カラー］モードで色を付けていきます。





出来上がった菊の花も複製して配置します。

蝶の柄を加えます。





［カラー］モードで色を重ねます。

完成した蝶を複製して配置し、柄の1単位が完成しました。



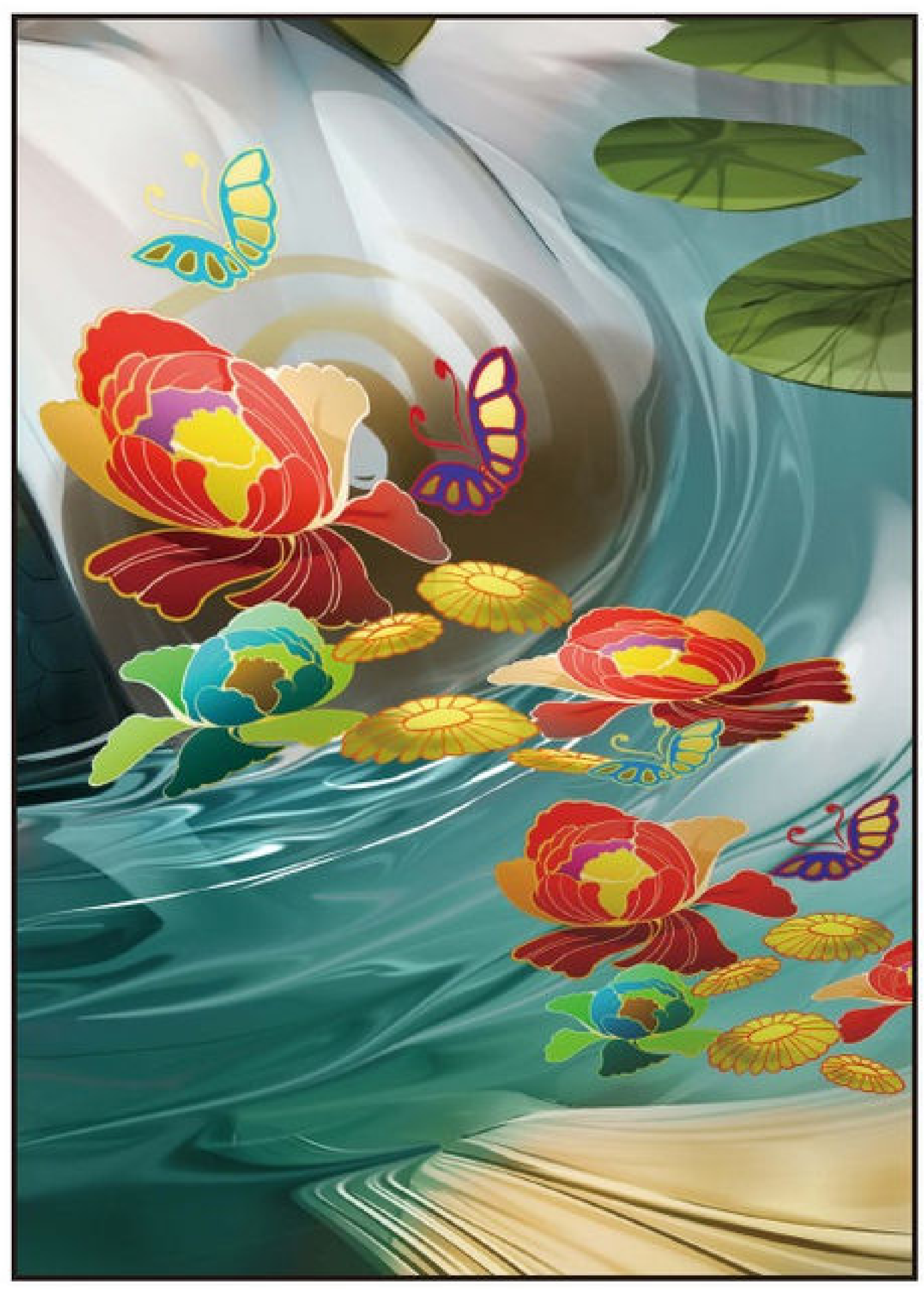
花柄だけでなく、着物に下地となる渦巻模様を描き加えます。渦巻き模様は着物の立体に沿うように描いています。



渦巻を[カラー]モードで金色に染めます。



花柄を複製して水面にまで配置します。



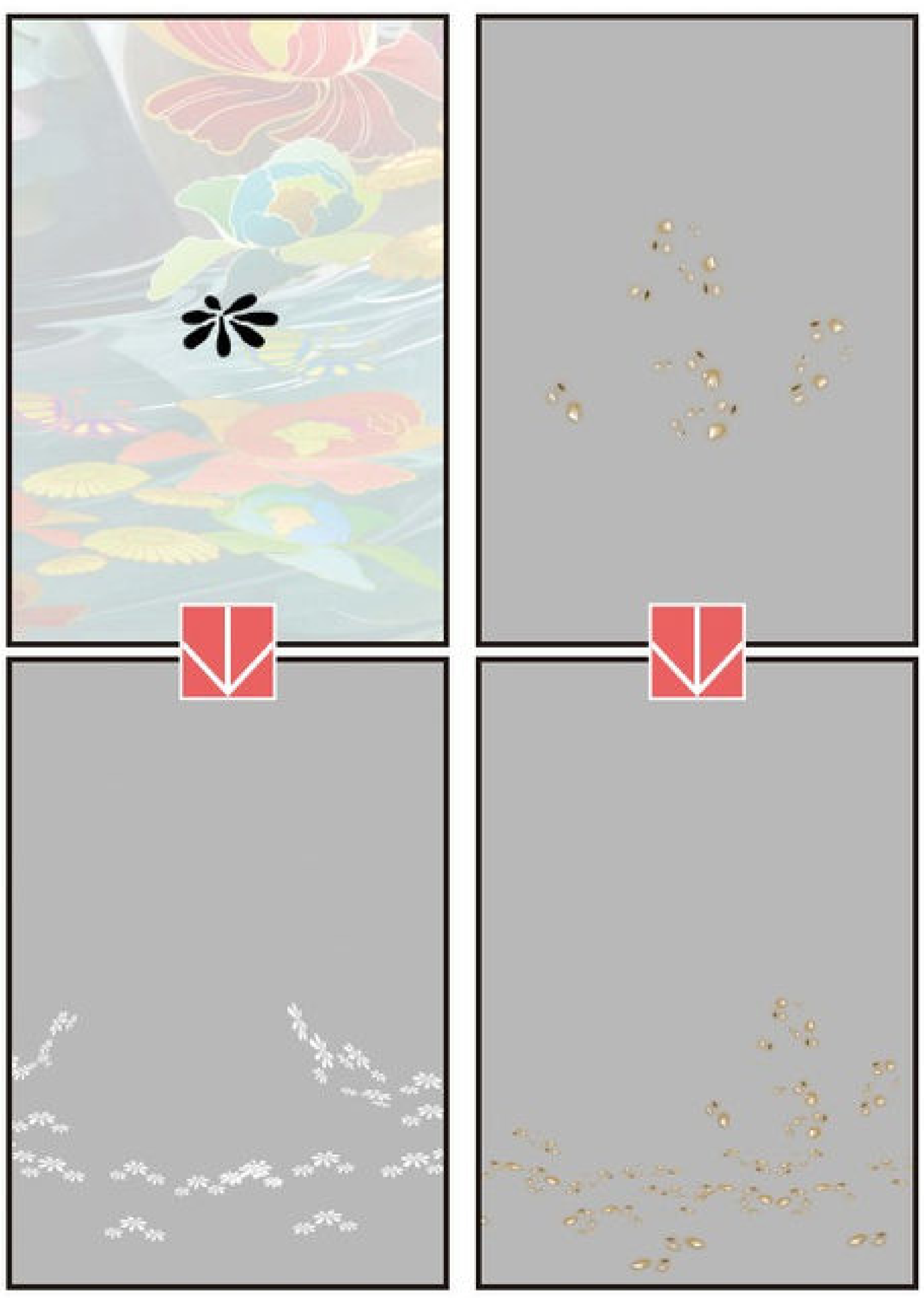
着物からはみ出した花柄をメッシュ変形で水面に合わせます。



花柄は着物から流れ出していくイメージです。



水面を花柄が流れていくように複製/変形を繰り返して配置します。



別の花柄や金粉のシルエットを描き起こし、これも複製/変形を繰り返していきます。

水面に合わせて変形させるので、[デコレーションブラシ]化はあえてしませんでした。



最初に3パターン程度の配置替え画像を作り、複製を配置してから変形させていきます。

さらに白い飛沫も重ねて密度感をUPします。





瞳にハイライトを加え、髪のハイライトに色を付けました。

袖にさらに金の筆文字風の模様を追加してみました。





[スクリーン]モードの調整レイヤーで水面や瞳の色を明るくします。

袖の新しい模様がうるさい気がしたのでいったん外してみます。

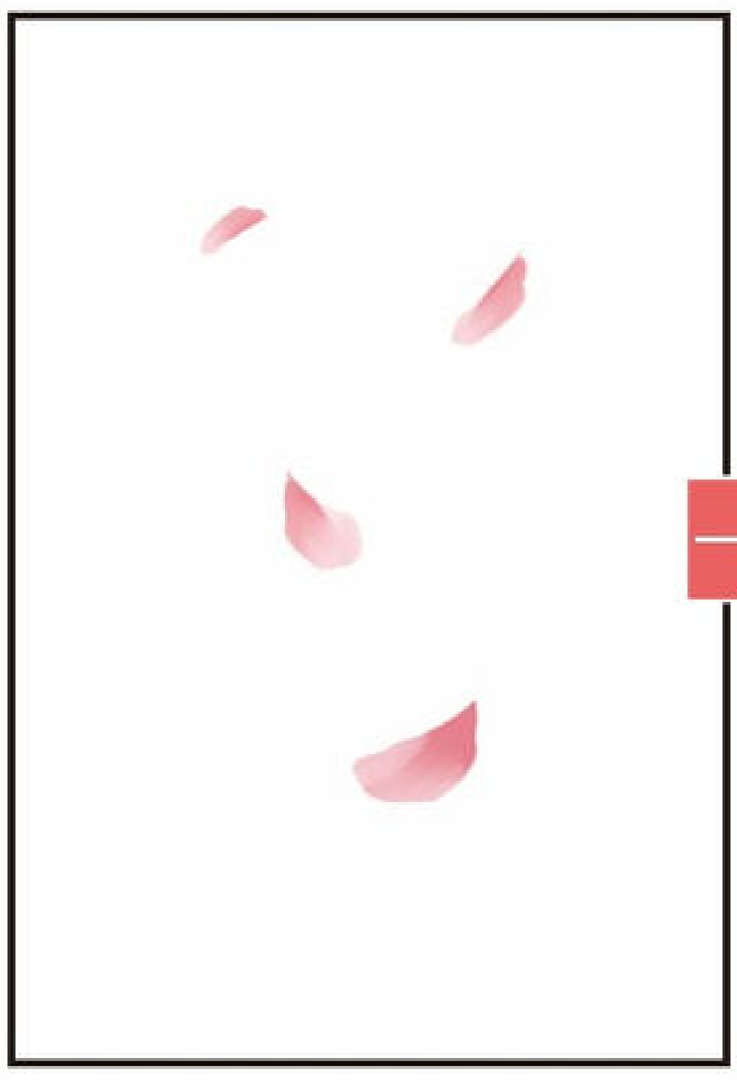
陰影のメリハリ感が失われてしまったので調整レイヤーを削除して元の状態に戻します。





袖の模様を再度配置します。

尾びれに影色を追加して配色バランスを整えます。







画面の密度感を調整するために、桜の花びらの［デコレーションブラシ］を作成します。
［デコレーションブラシ］の設定の仕方は7章を参照してください。

作成した［デコレーションブラシ］で桜の花びらを密度の薄い箇所に散りばめます。

6 調整／エフェクト







調整レイヤーとして、グロー効果を加えます。

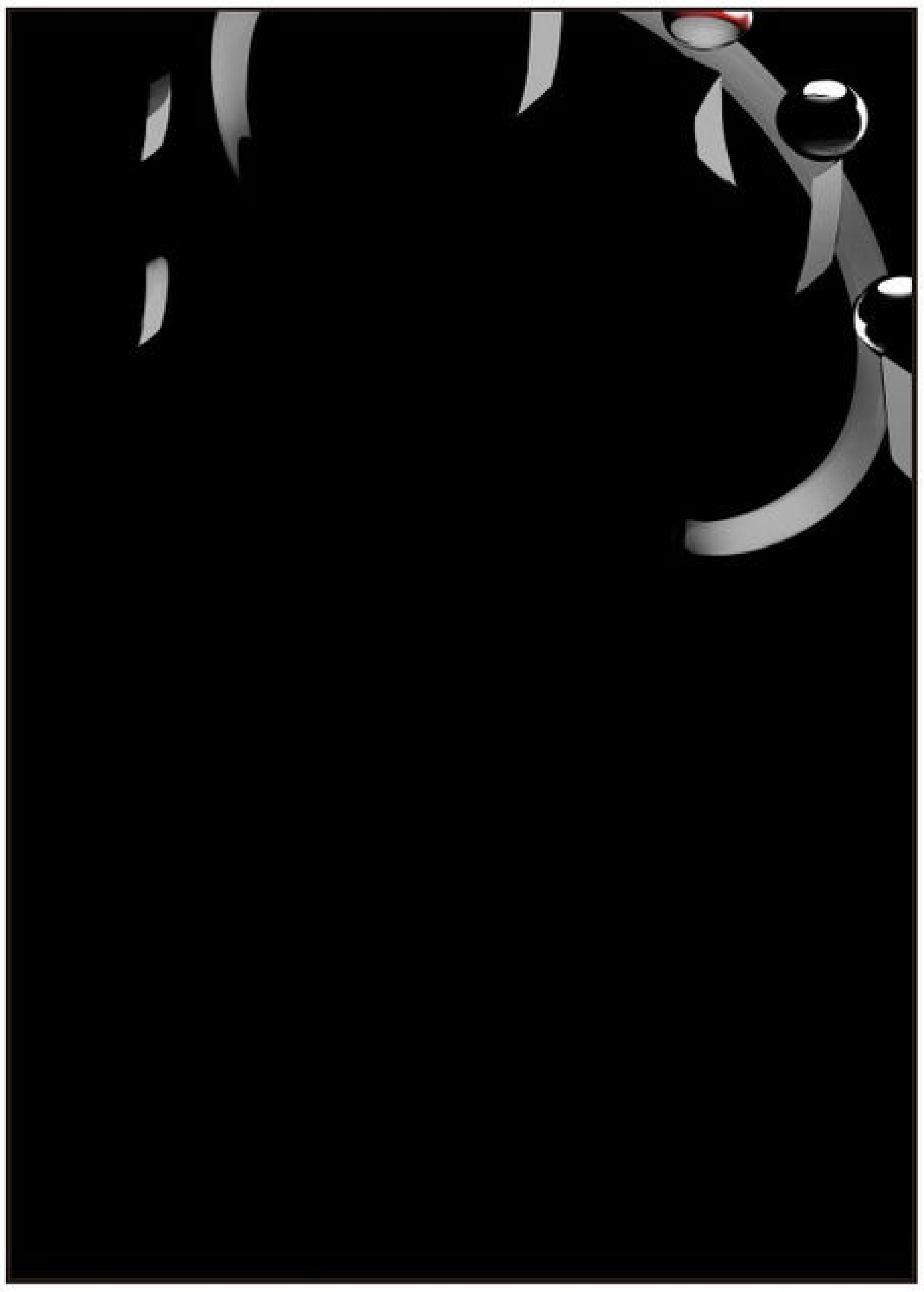
まず、ここまでのレイヤーを全て複製したものを1枚のレイヤーに結合し、[編集]＞［色調補正］で明るさを-50、コントラストを+30に調整します。

次に[フィルター]＞［ぼかし］＞［ガウスぼかし］で[ぼかし範囲]を30にしたものを、[スクリーン]モードで重ねます。

こうすると［グロー効果］が加わり、全体にもやのような独特の光沢が加わります。

帯の色など微妙に暗かった色味が彩度を増した色になりました。

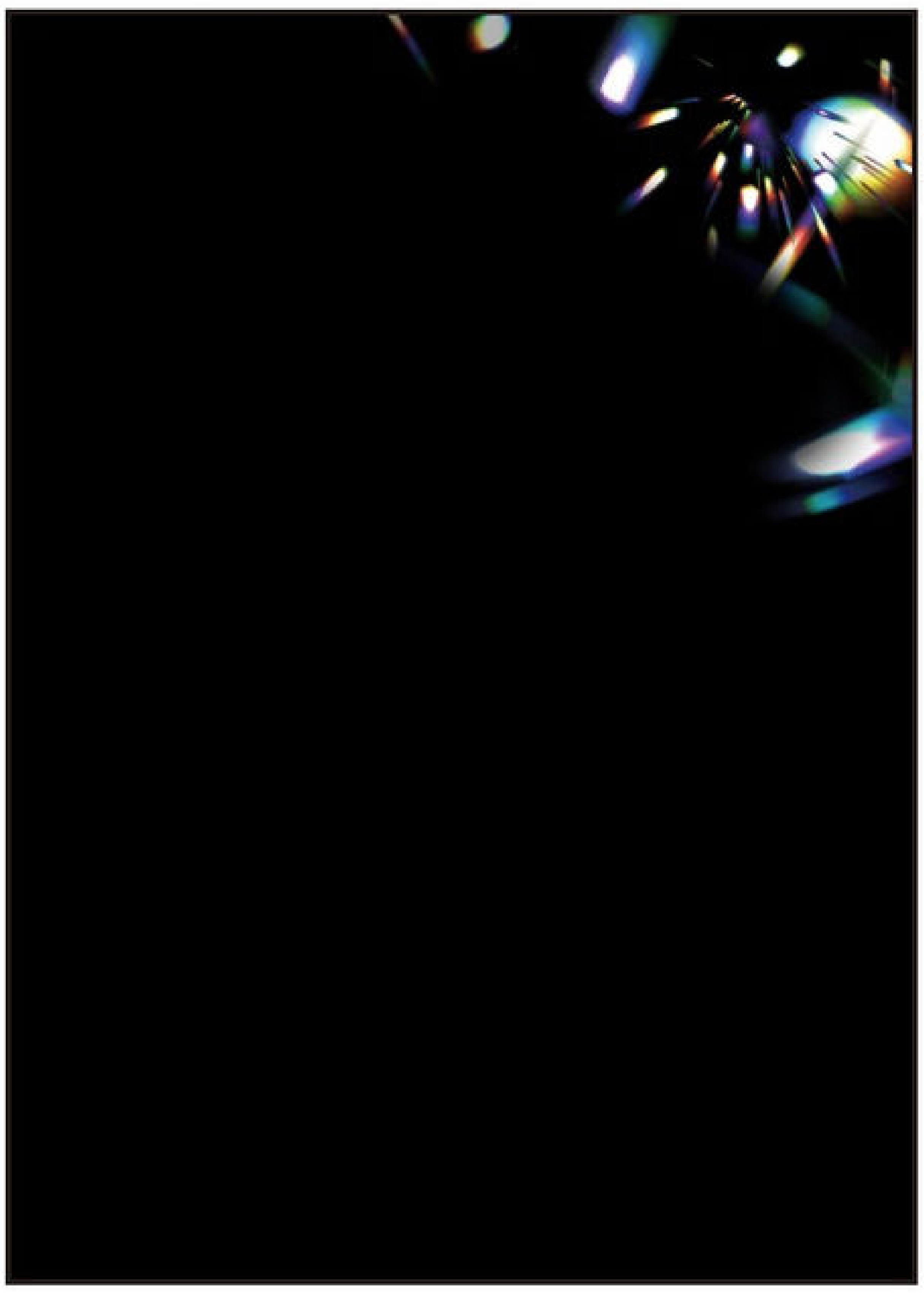




和傘が無地のままだと寂しいので模様を加えることにします。

風鈴の描かれたレイヤーの下に、[通常]モードで半透明の白帯を描いて重ねます。





半透明なので白帯のところどころに下地の赤が透けて手描き感のある模様となりました。

プリズム光を[スクリーン]で加えます。



プリズム光が入ったために瞳が少し弱くなってしまったようです。



瞳にハイライトを追加します。



グロー効果を重ねたせいで飛んでしまった服の皺などの細かいディテールを再度追加します。


前髪のハイライトを白に戻し、プリズム光を追加します。

最後に瞳孔に赤を入れて目ヂカラを強化しました。



エフェクトとディテールが乱舞する、作例3　和装の人魚の完成です。



7章 エフェクト表現

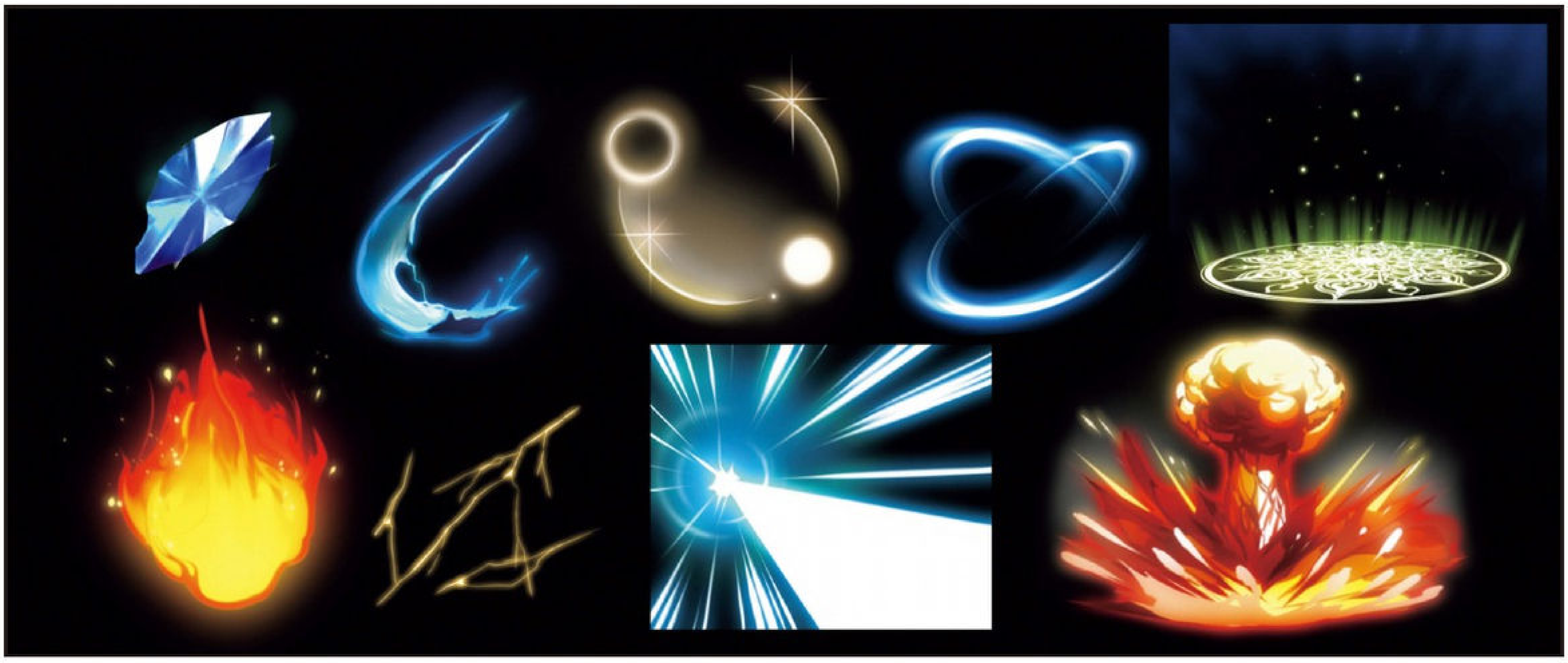
イラストを引き立たせる
定番エフェクトの描き方と、
デコレーションブラシの設定方法を
解説していきます。

1 エフェクトの描き方

定番の各種エフェクトの描き方です。

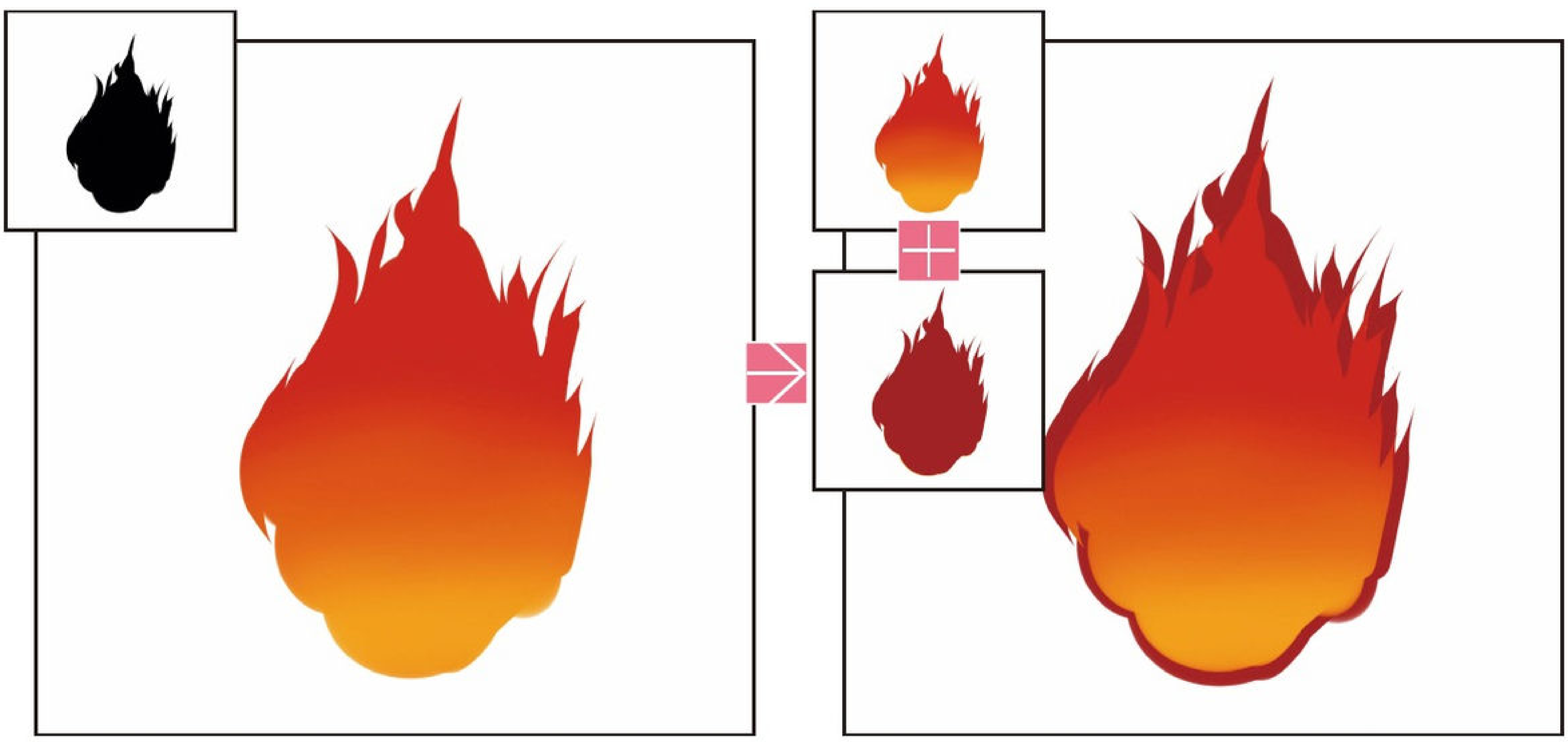
3章で解説した各種合成モードを駆使して、効率的なエフェクトの描き方を紹介していきます。

さらに、エフェクトの活用の幅を広げるオリジナル[デコレーションブラシ]の作成方法も紹介していますので、みなさんもぜひ挑戦してみてください。



炎①

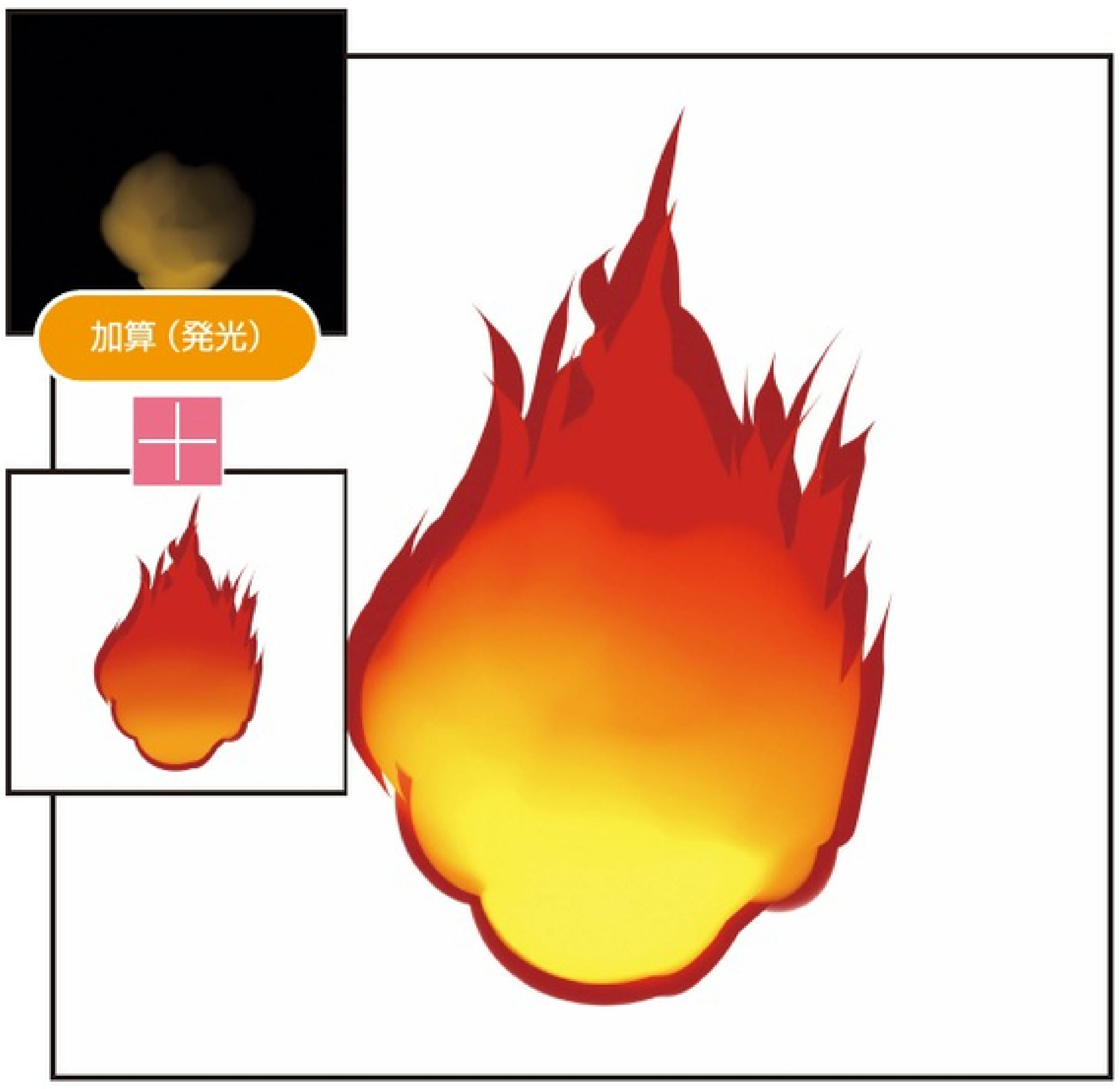
背景が明るい場合と暗い場合の2種類の炎の描き方を紹介します。



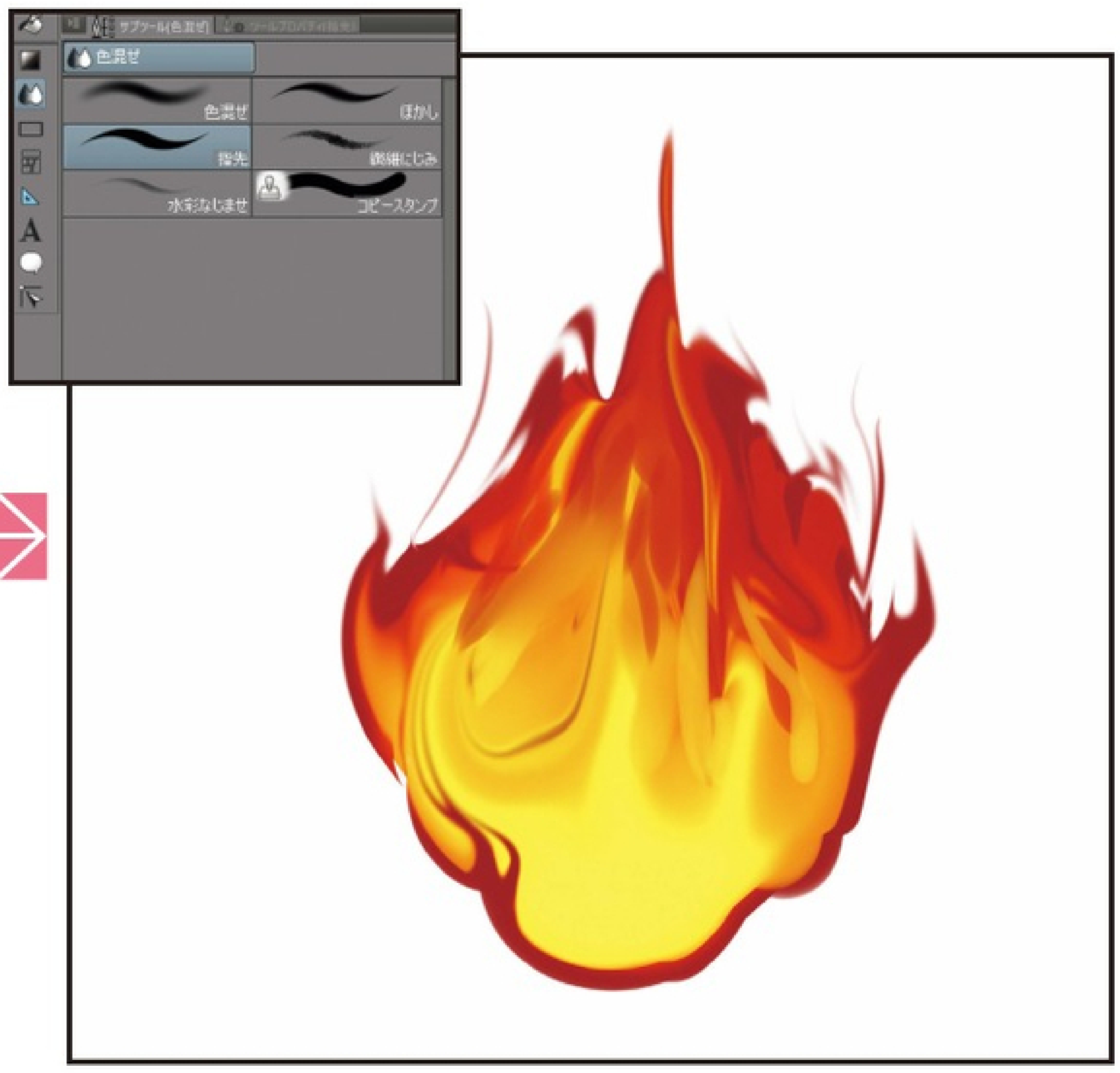
最初に黒一色でシルエットを描きます。

レイヤーを追加し、[クリッピング]で大雑把に黄色→赤のグラデーションを着色します。

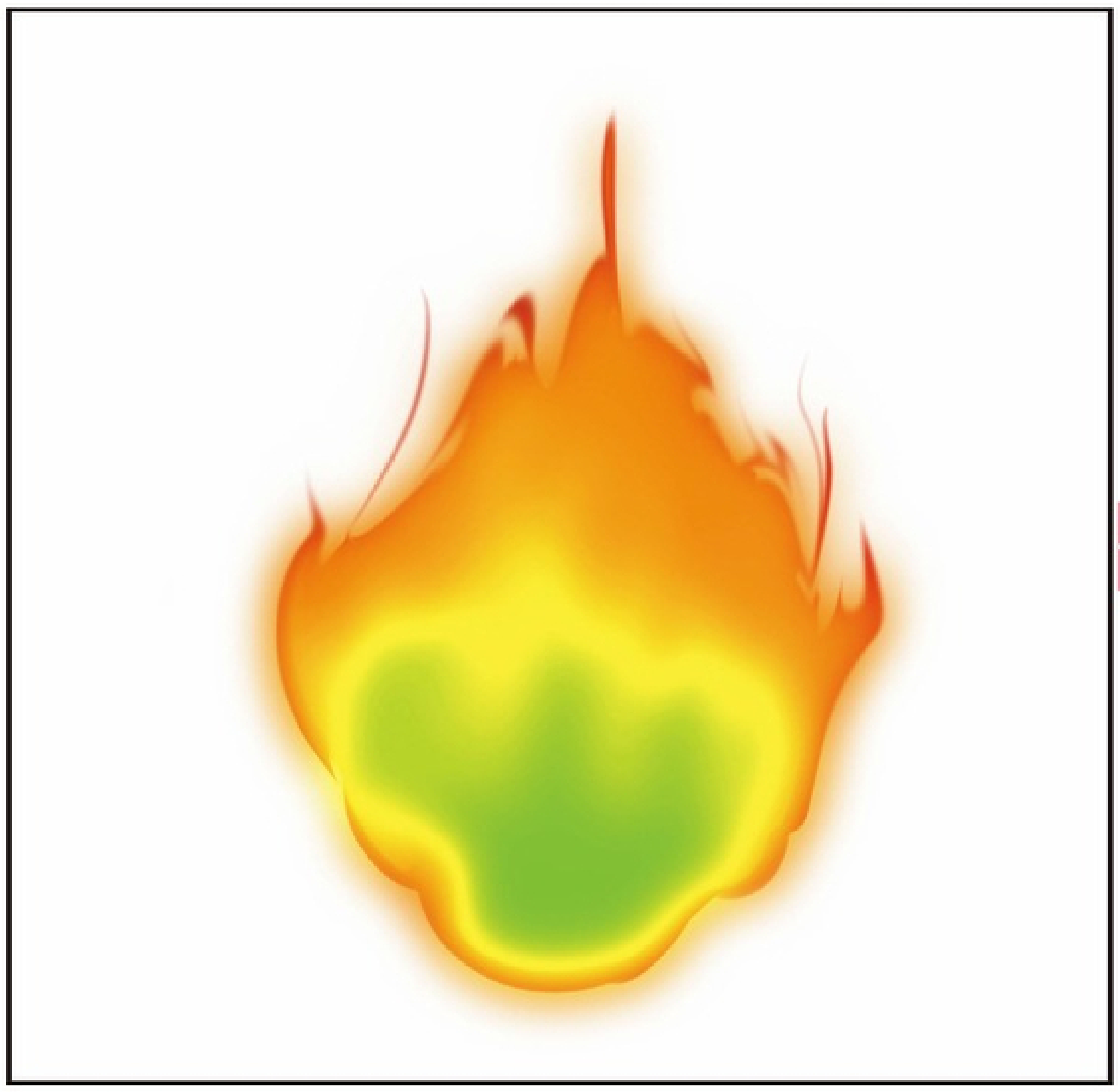
複製したものを1段低いトーンの赤で塗りつぶし、一回り拡大して「縁取り」を作ります。



［加算（発光）］レイヤーを［クリッピング］で重ねて発光感を加えます。



［指先］ツールでそれっぽく変形させます。



複製したものを［編集］＞［色調補正］＞［色相］　+16で調整し、強めに［ガウスぼかし］をかけます。



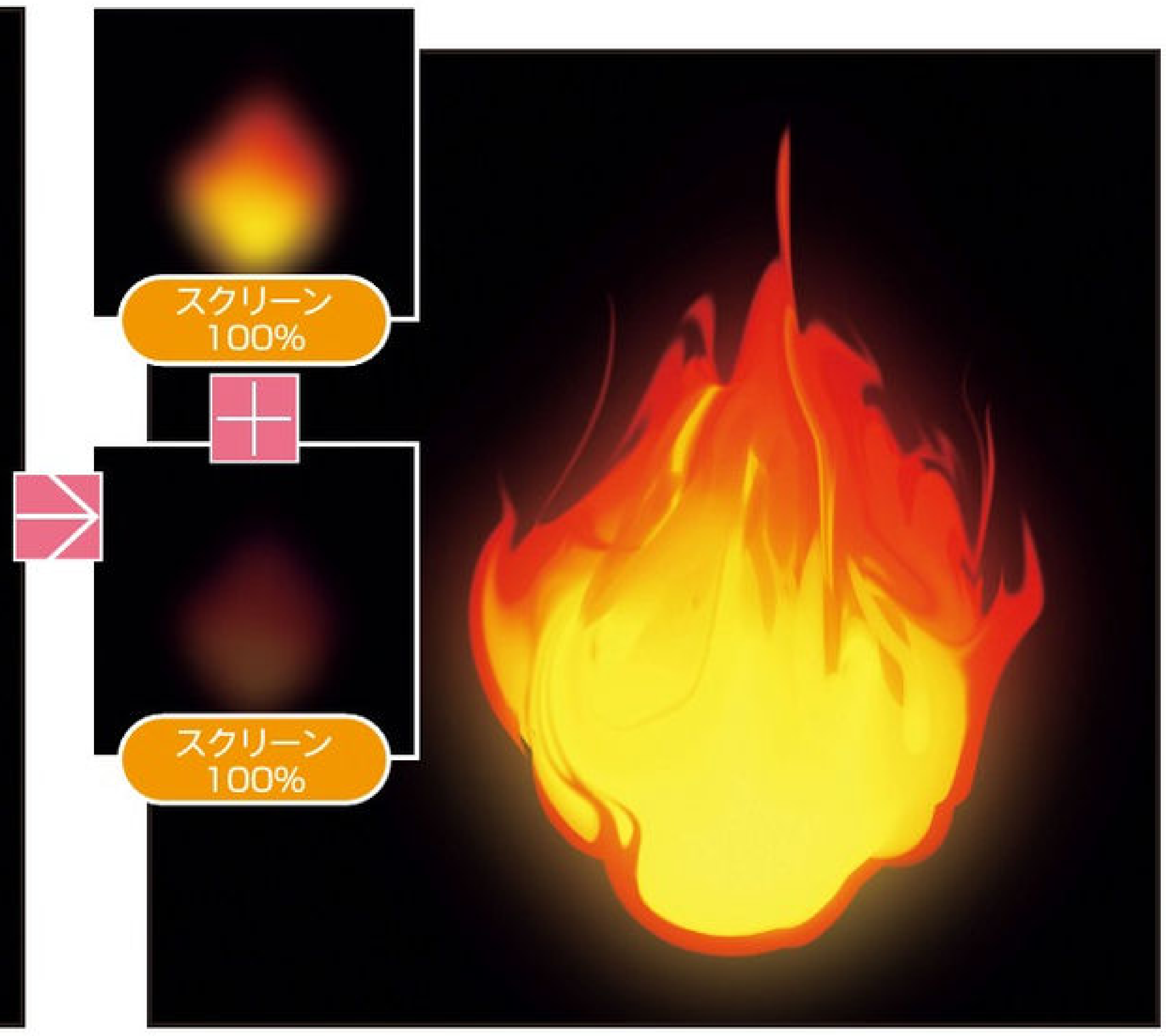
出来上がったフレアを［乗算］50%で重ねて完成です。

炎②

背景が暗い場合、フレアをより目立たせ、火花など、
明るい背景では見えづらかったパーツを追加します。



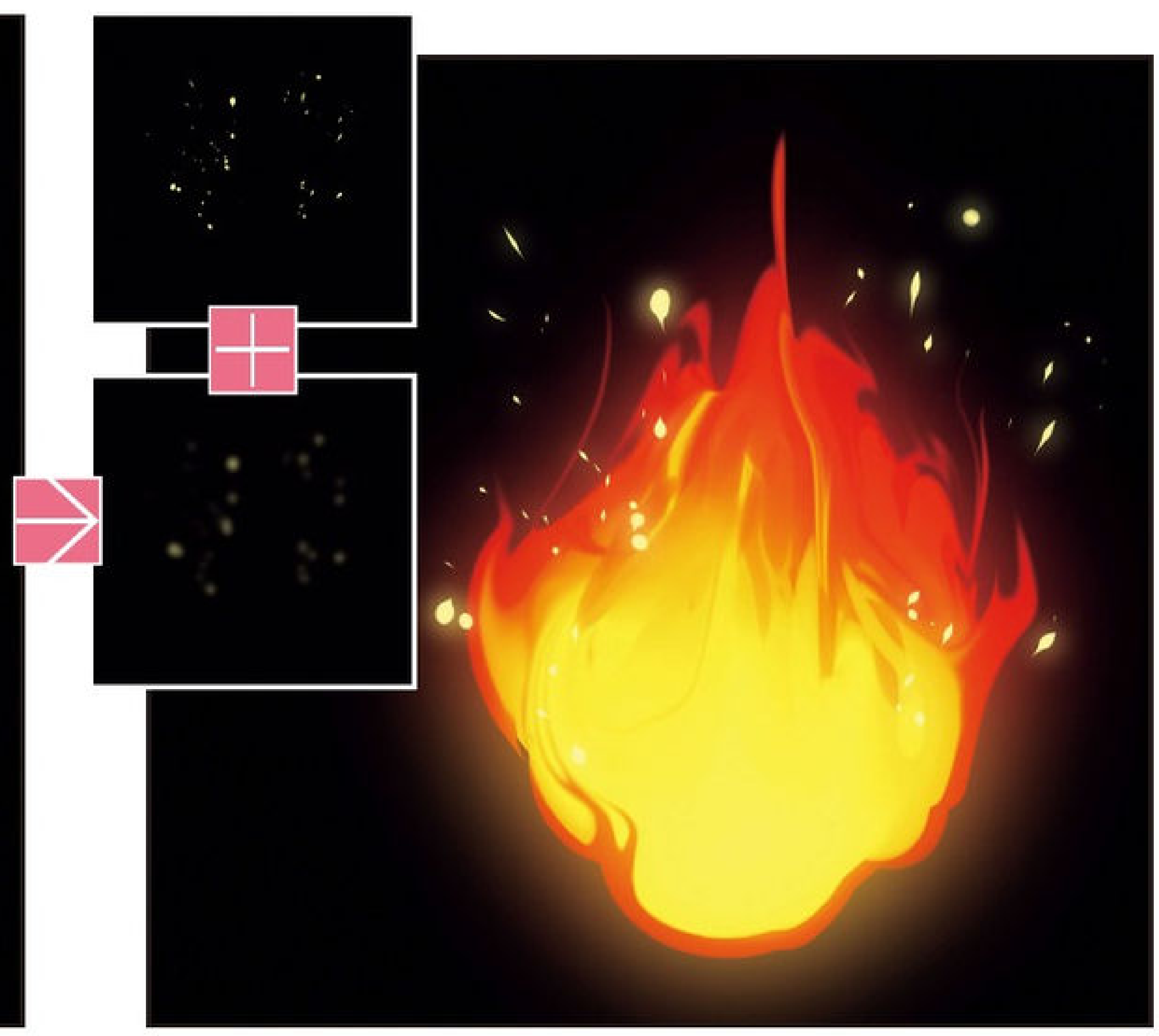
バリエーションとして、背景が暗い場合の炎を作ります。



炎のフレアを2種類、[スクリーン]100%で重ねます。



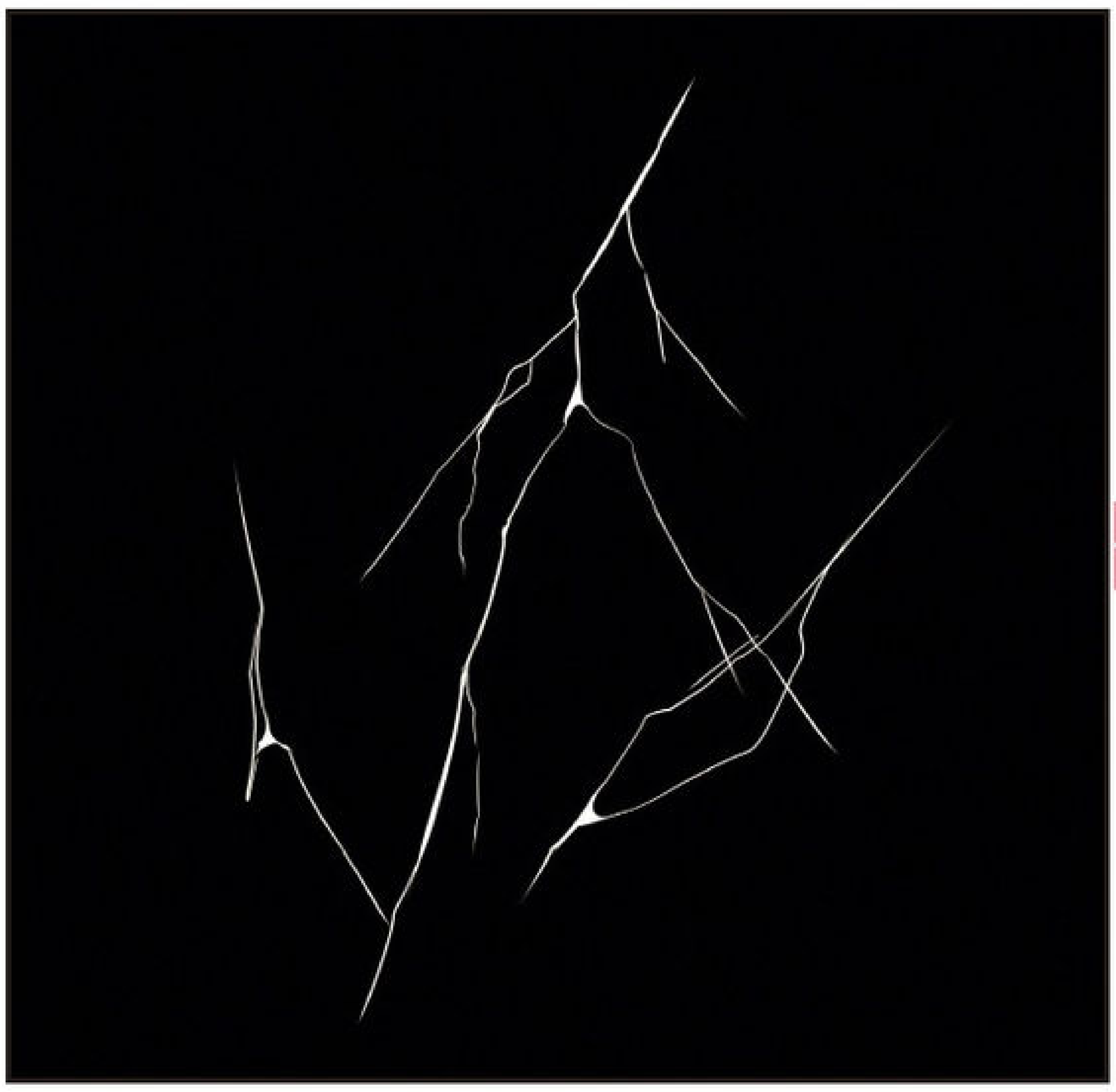
飛び散る火の粉をまずは単色で描きます。



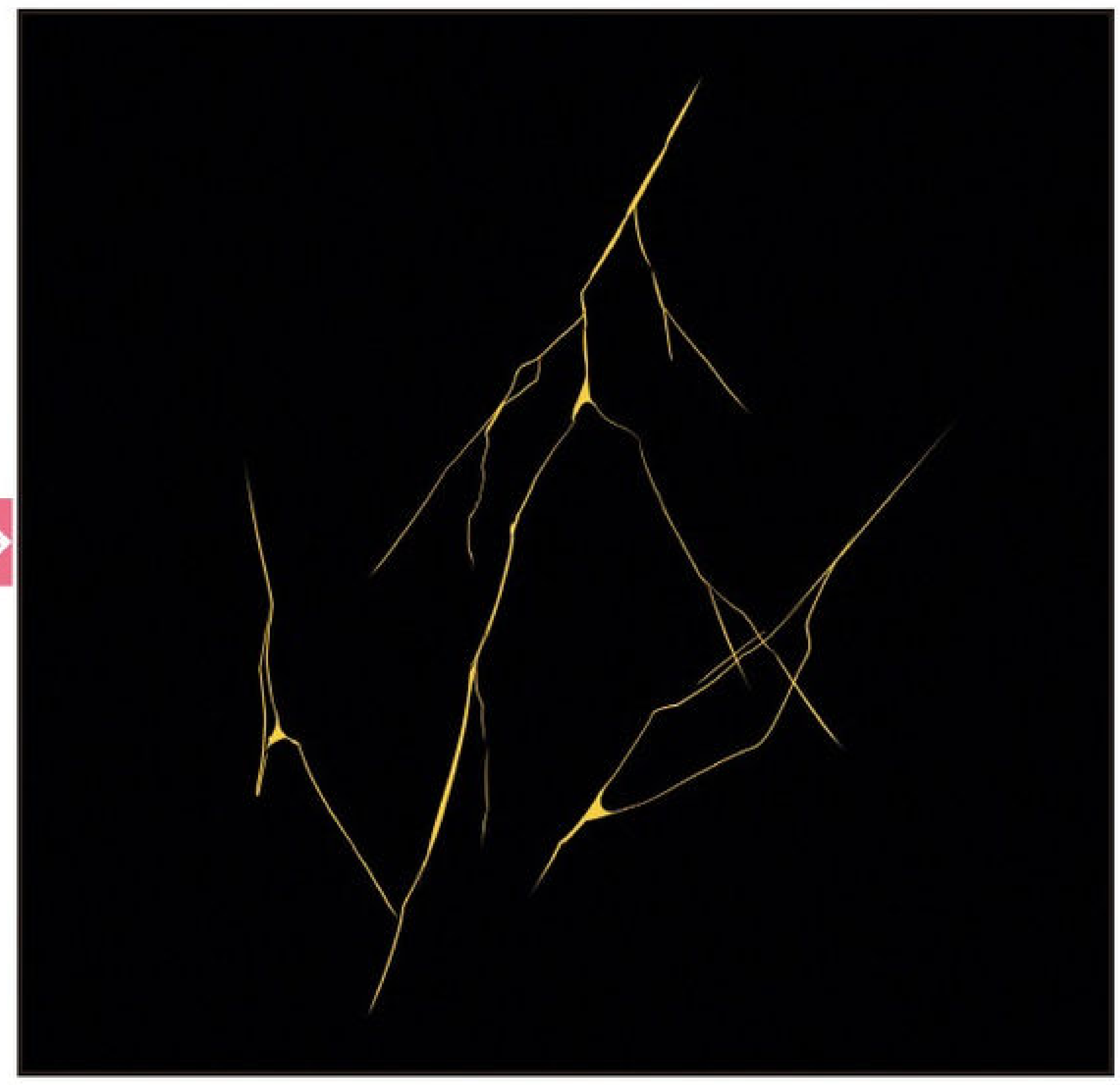
複製し、ガウスぼかしをかけたものを火の粉のフレアとして重ねて完成です。
[加算]や[加算（発光)]などは一切使っていないので、データが化けることなく、このままPhotoshopで読み込めます。

稲妻

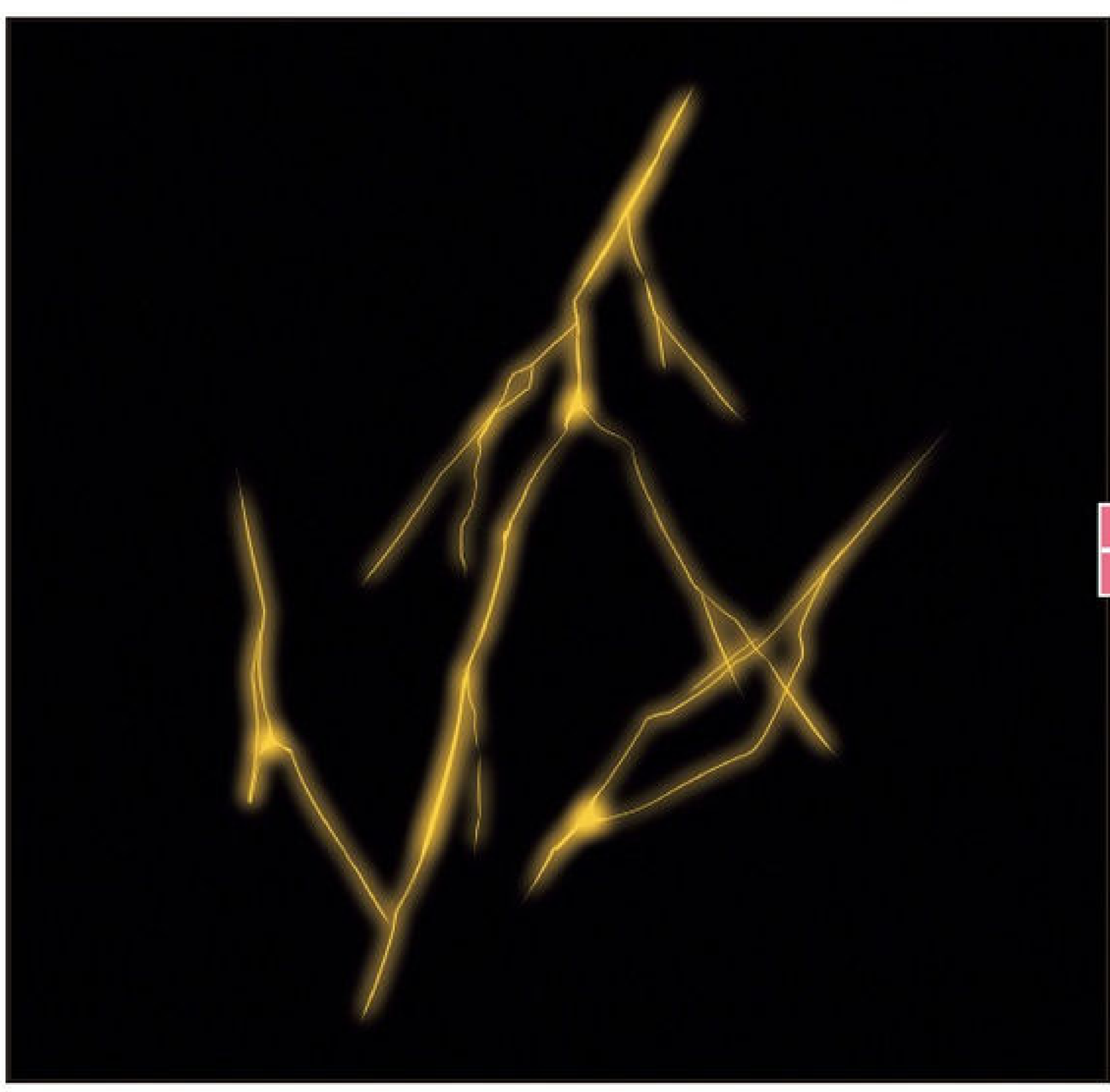
合成モードに頼らない発光感の描き方です。
通常モードだけで描くので、他ソフトへのコンバートなどによるギャップが生じません。



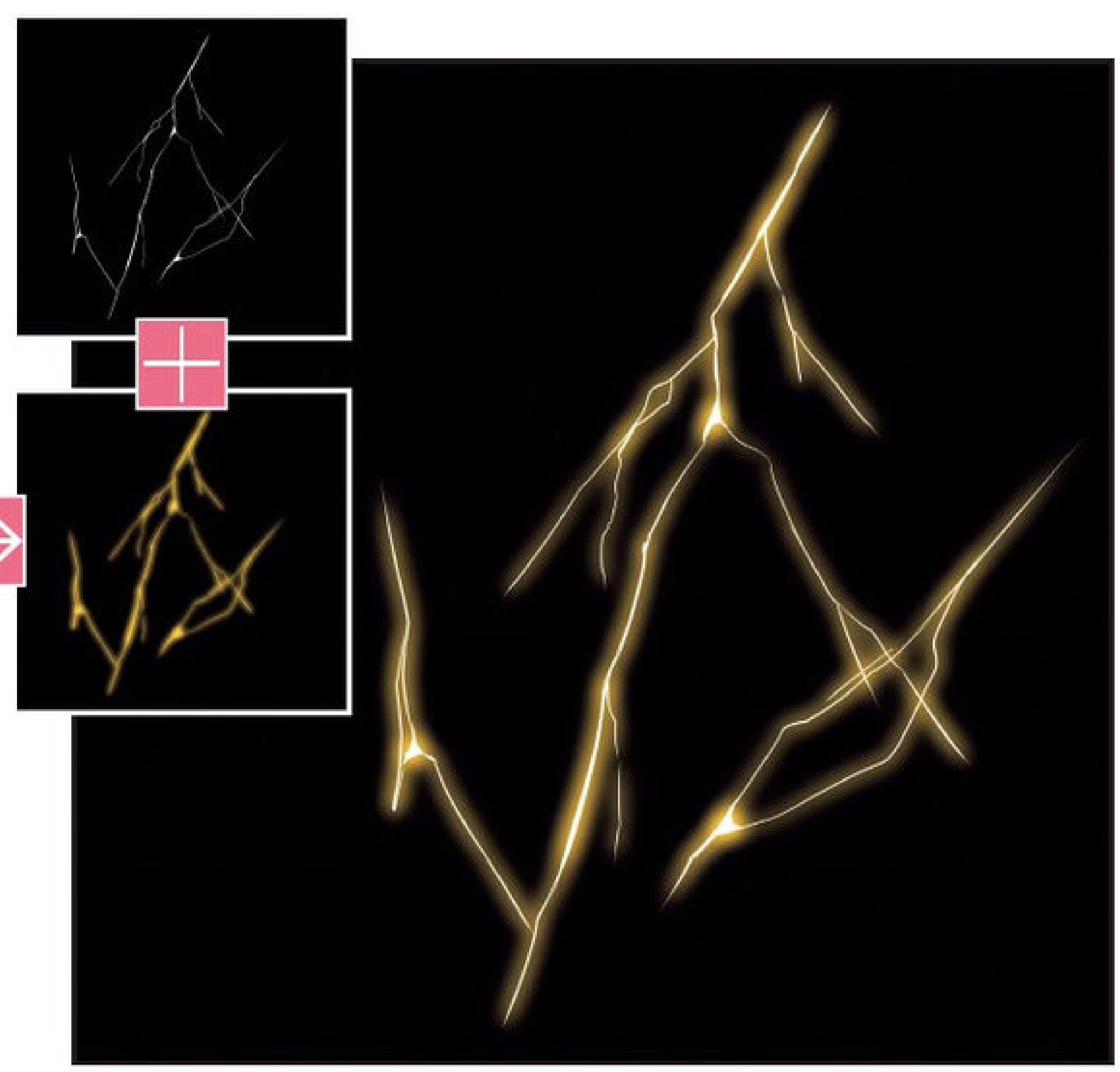
見やすくするために黒で背景レイヤーを塗りつぶしたら、白色で稲妻のシルエットを描いていきます。



複製したものを[クリッピング]して彩色します。



さらに[ガウスぼかし]を強めにかけます。

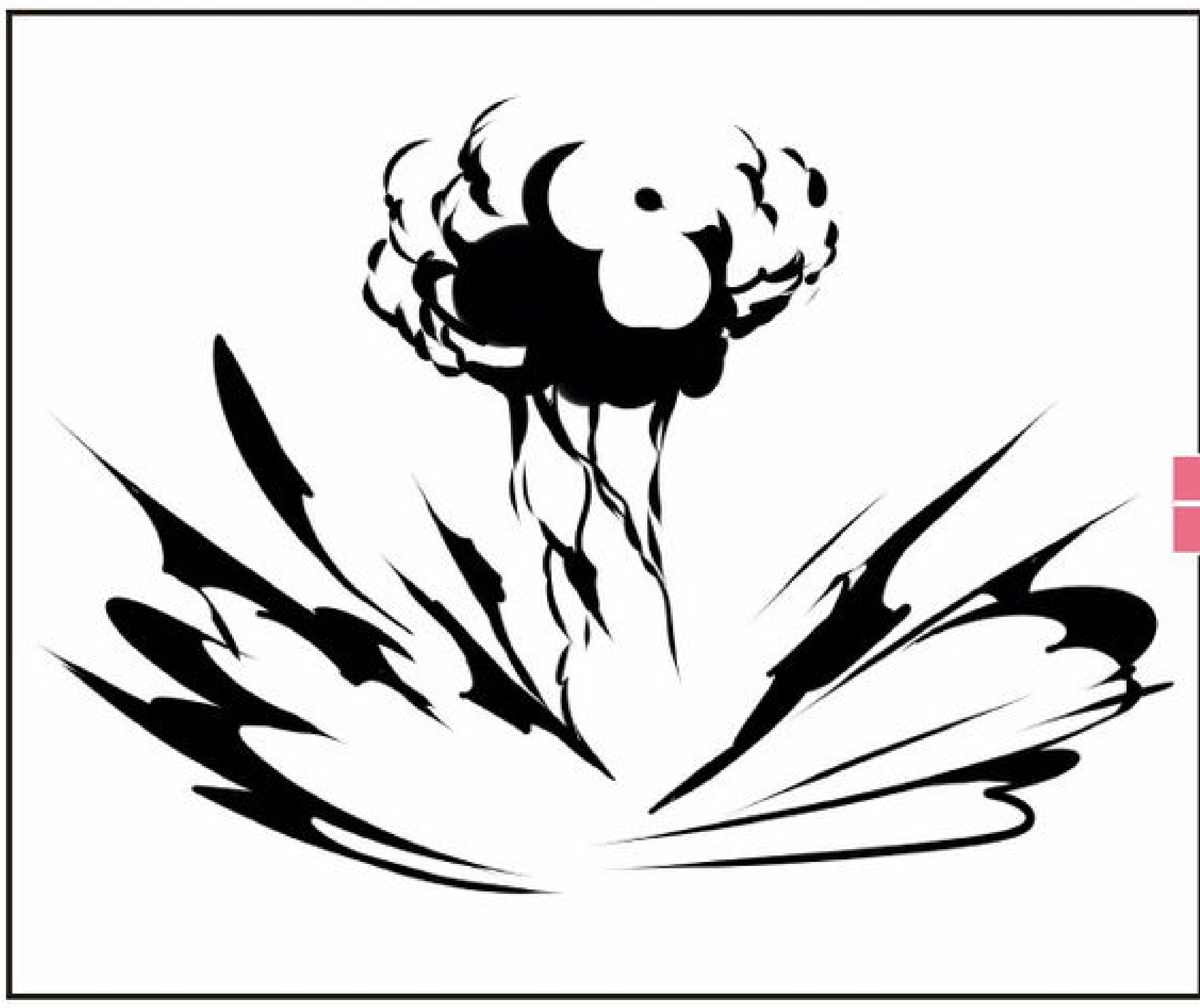


最初に描いた白い稲妻のシルエットを上に重ねてやれば、発光感のある稲妻の出来上がりです。

この稲妻は［加算（発光）］などの合成モードを一切使用していないので、そのままPhotohopにコンバートしても、ギャップが生じません。

爆発

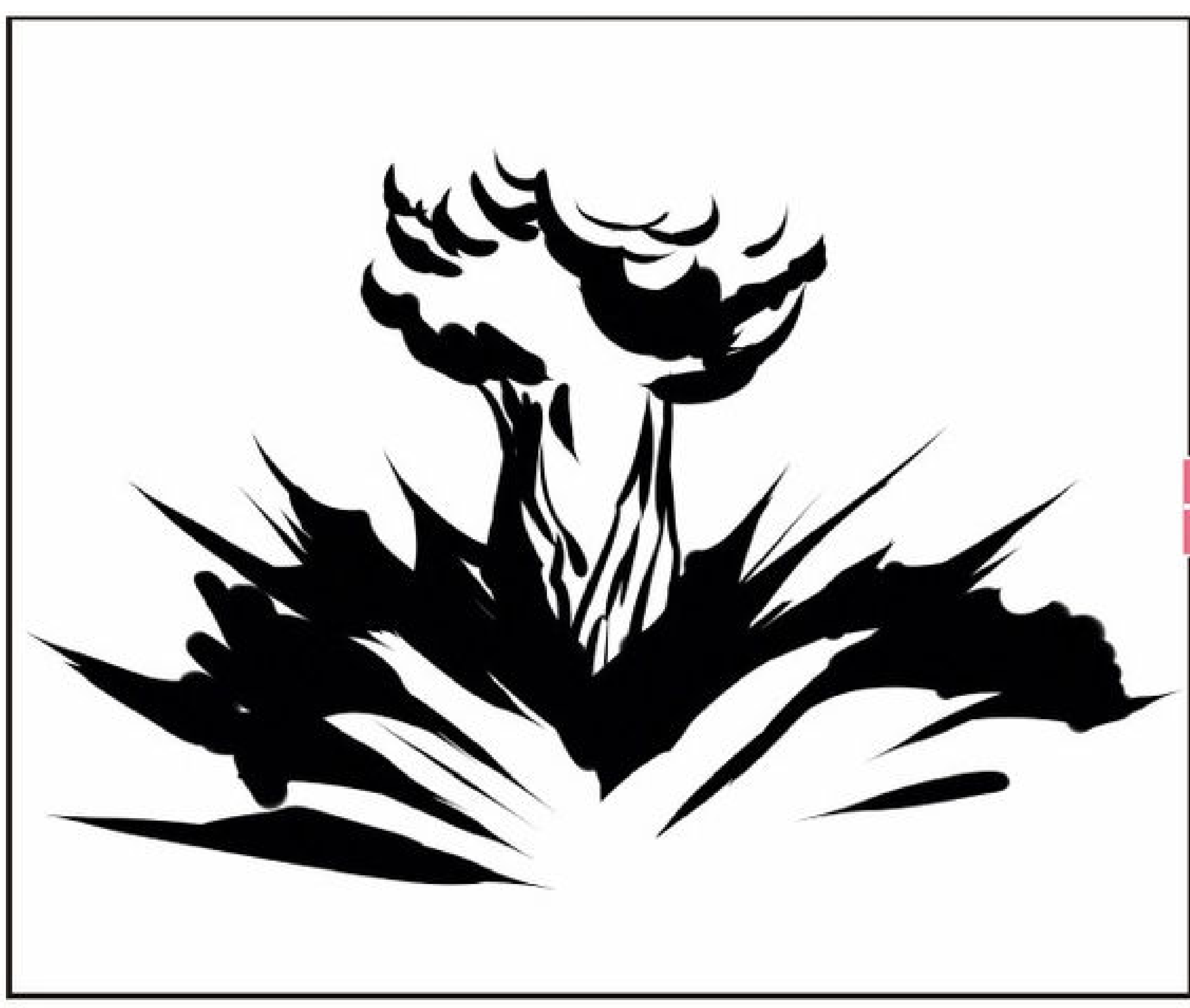
［ぼかし］を部分的にかけることによって、爆発に動きを付けます。



最初に黒一色でシルエットを描きます。



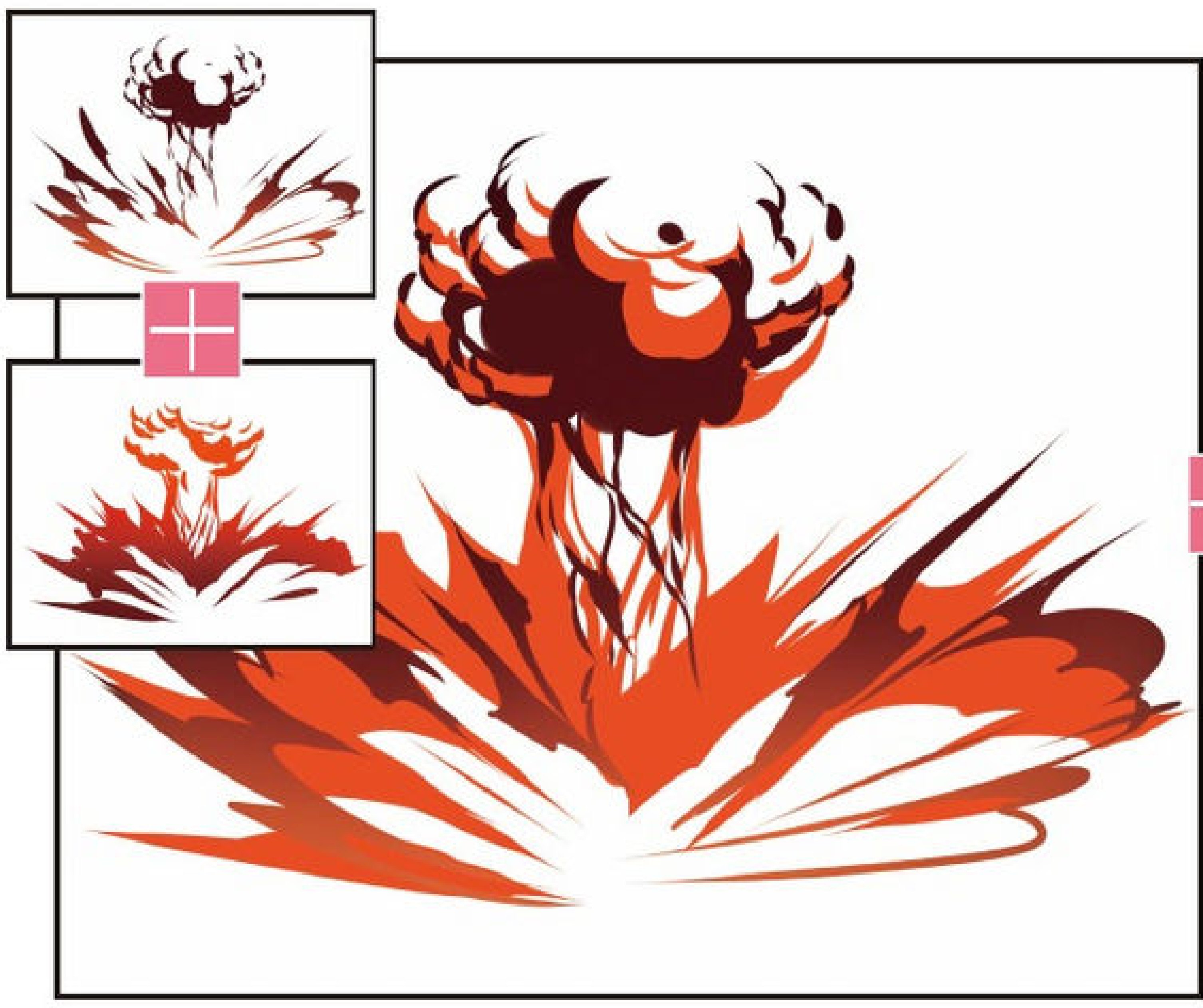
レイヤーを追加し、［クリッピング］してグラデーションで着色します。



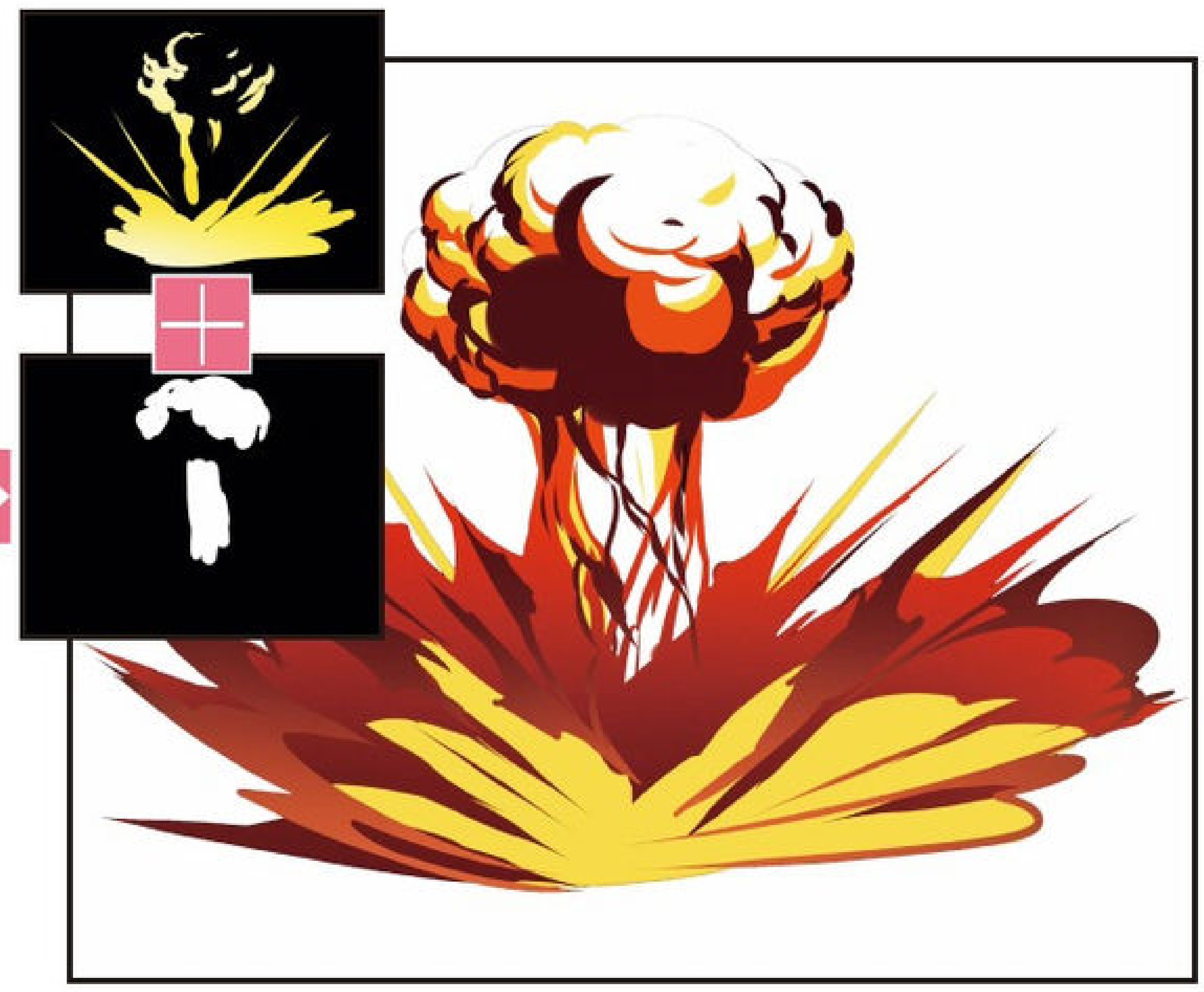
最初に黒一色でシルエットを描きます。



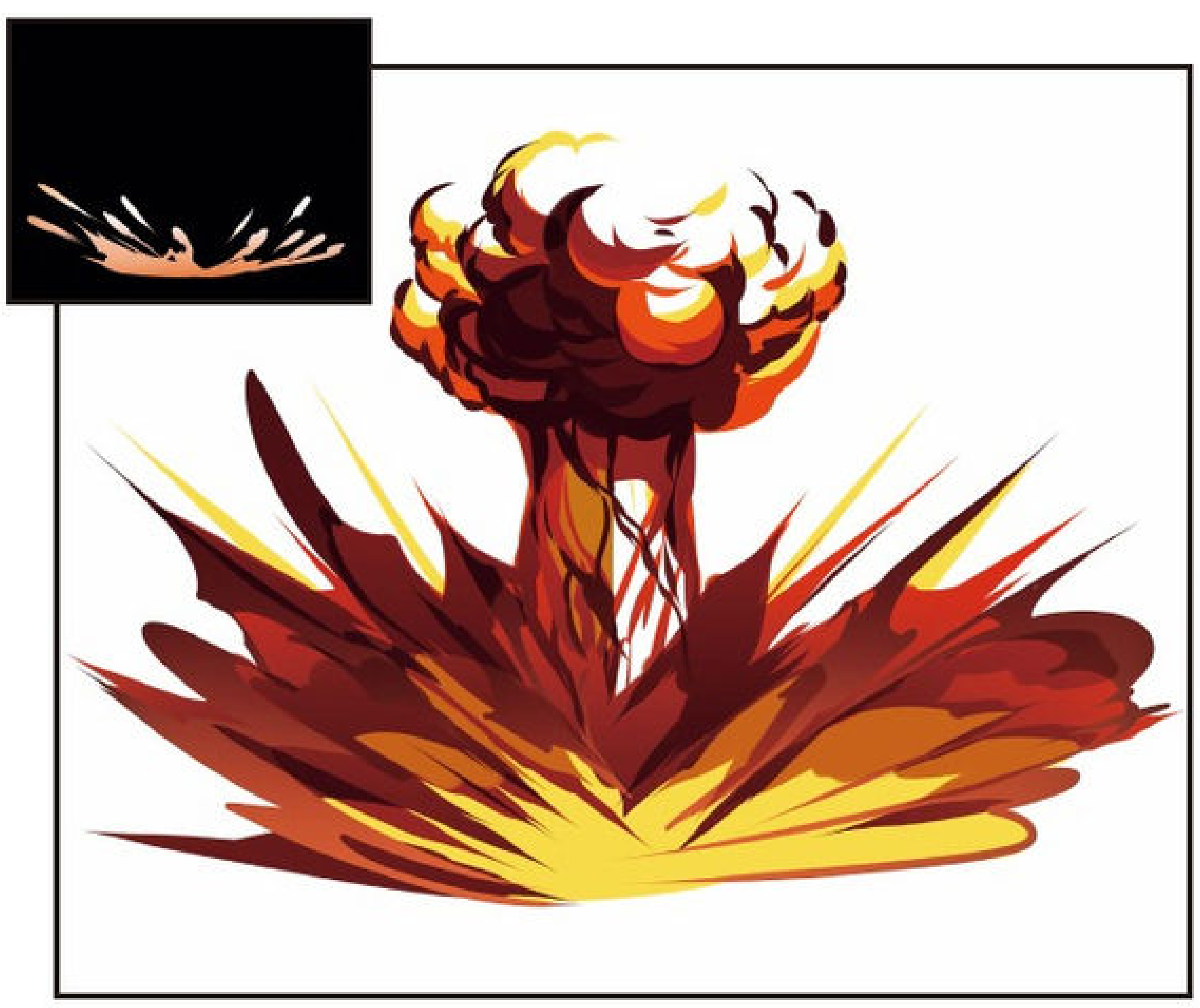
同様にしてすこし明るめのグラデーションで着色します。



重ね合わせて色のバランスを検討します。



さらに色分けされたパーツを描き重ねていきます。



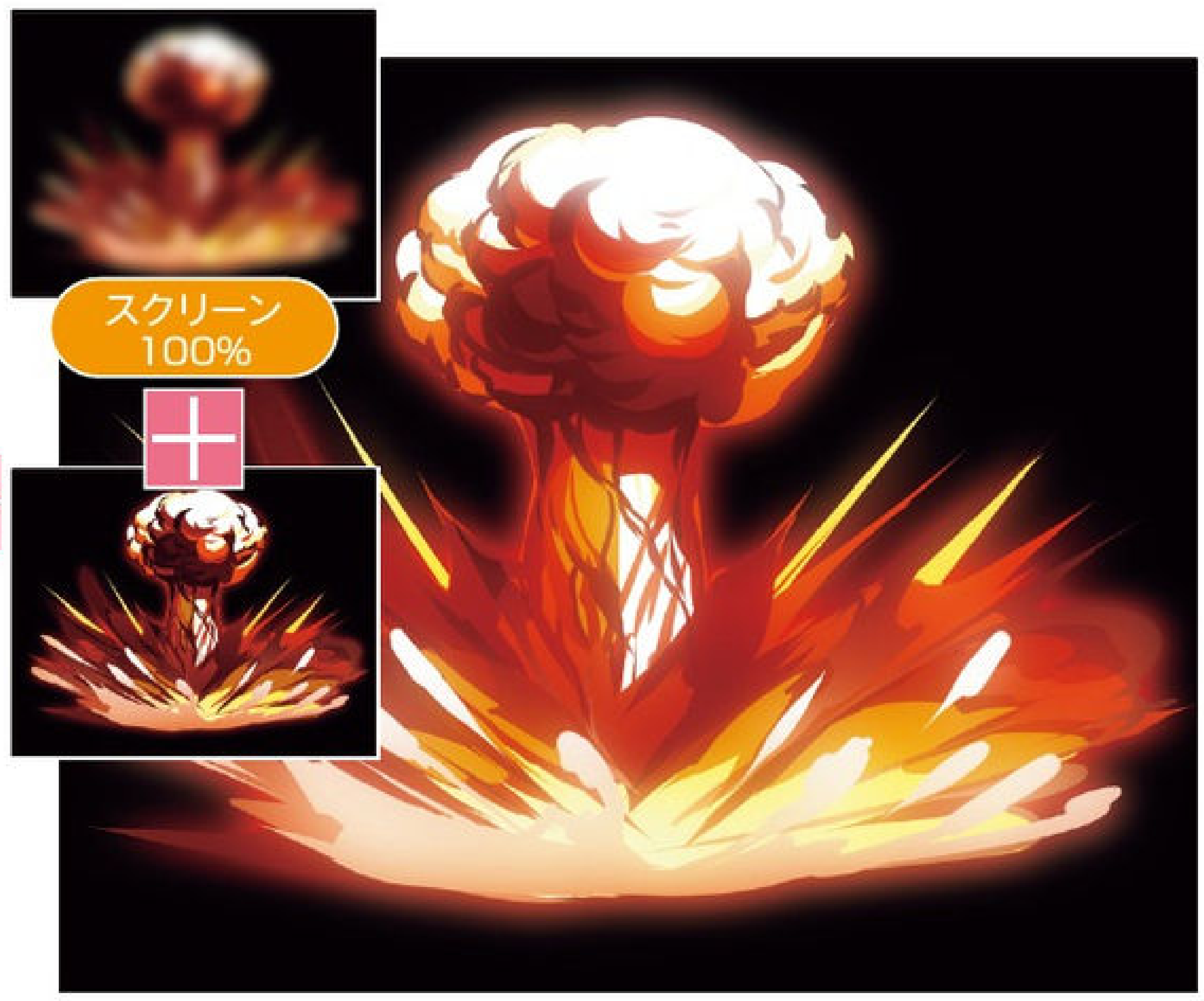
手前の土煙のベースとなるパーツを重ねます。



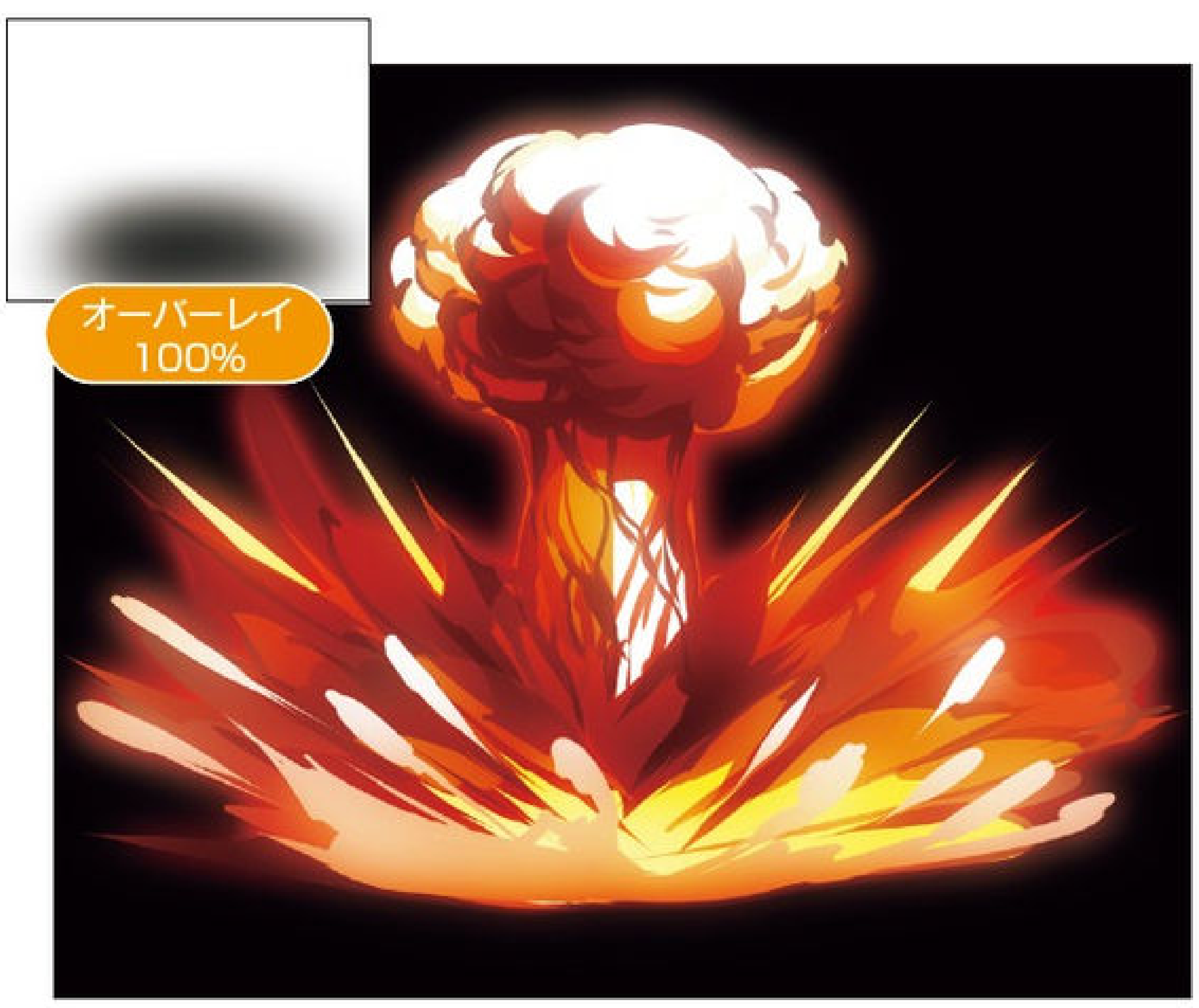
[オーバーレイ]で調整用の色を重ねていきます。



複製を2セットつくり、それぞれ1レイヤーに結合します。
1枚を赤で塗りつぶしてシルエット化し、強めに[ガウスぼかし]をかけ、最下層レイヤーにフレアとして配置します。



もう一枚の複製には強めの[ガウスぼかし]だけをかけ、[スクリーン]100%で上に重ねます。
靄のかかったような淡い発光感が加わりました。



[オーバーレイ]100%で中心部分と外周部分にコントラスト差を付けていきます。



火の粉などを[リニアライト]で重ねます。
これで完成としてもいいのですが、若干動きに乏しい印象です。





そこで全体を複製し、1レイヤーに結合したものに[フィルター]＞［ぼかし]＞［放射ぼかし]で放射状にぼかしをかけます。

ぼかす前とぼかした後の比較画像です。



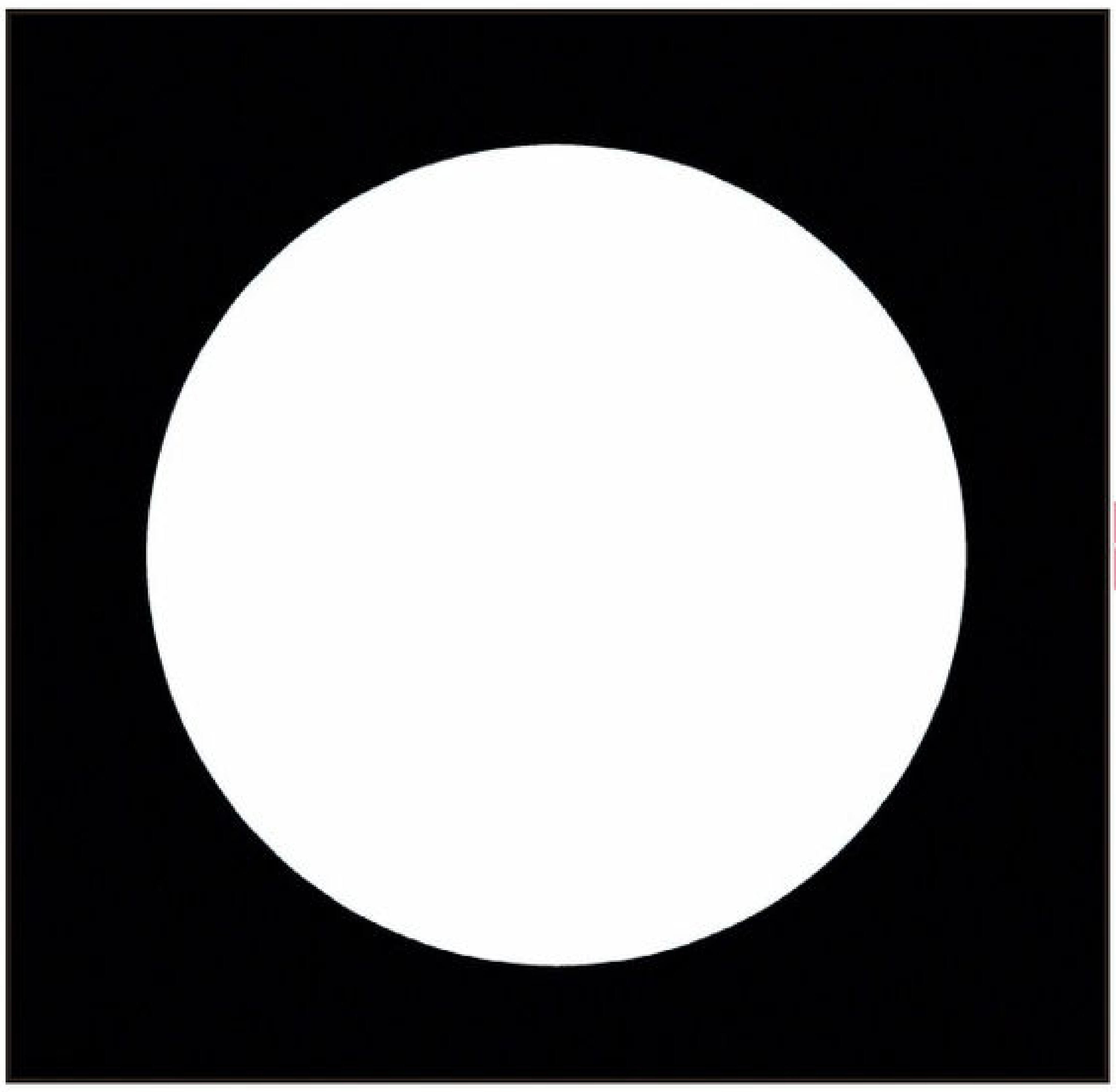


全体をぼかすのではなく、キノコ雲部分など、動きのない部分に[レイヤーマスク]をかけてメリハリを付けていきます。

[オーバーレイ]で色を重ね、色調補正をかけて完成です。

光球

発光パターンの違う球体を描き分けていきます。



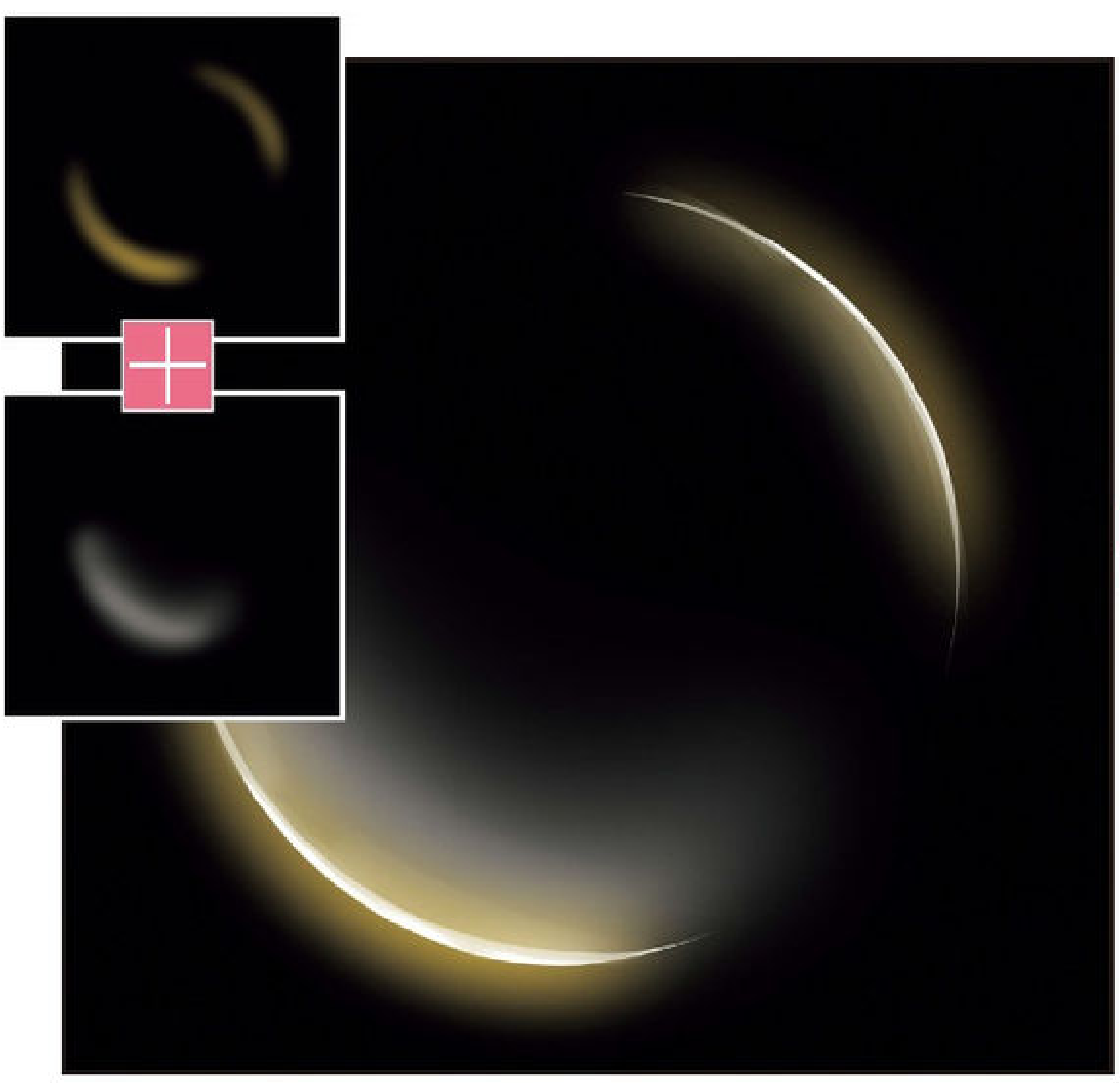
黒BGに［Shift］キーを押しながら［楕円選択］で正円型に選択し、白で塗りつぶします。

この正円は単なるガイドなので、［自動選択］で正円を選択したら表示を切ってしまいます。



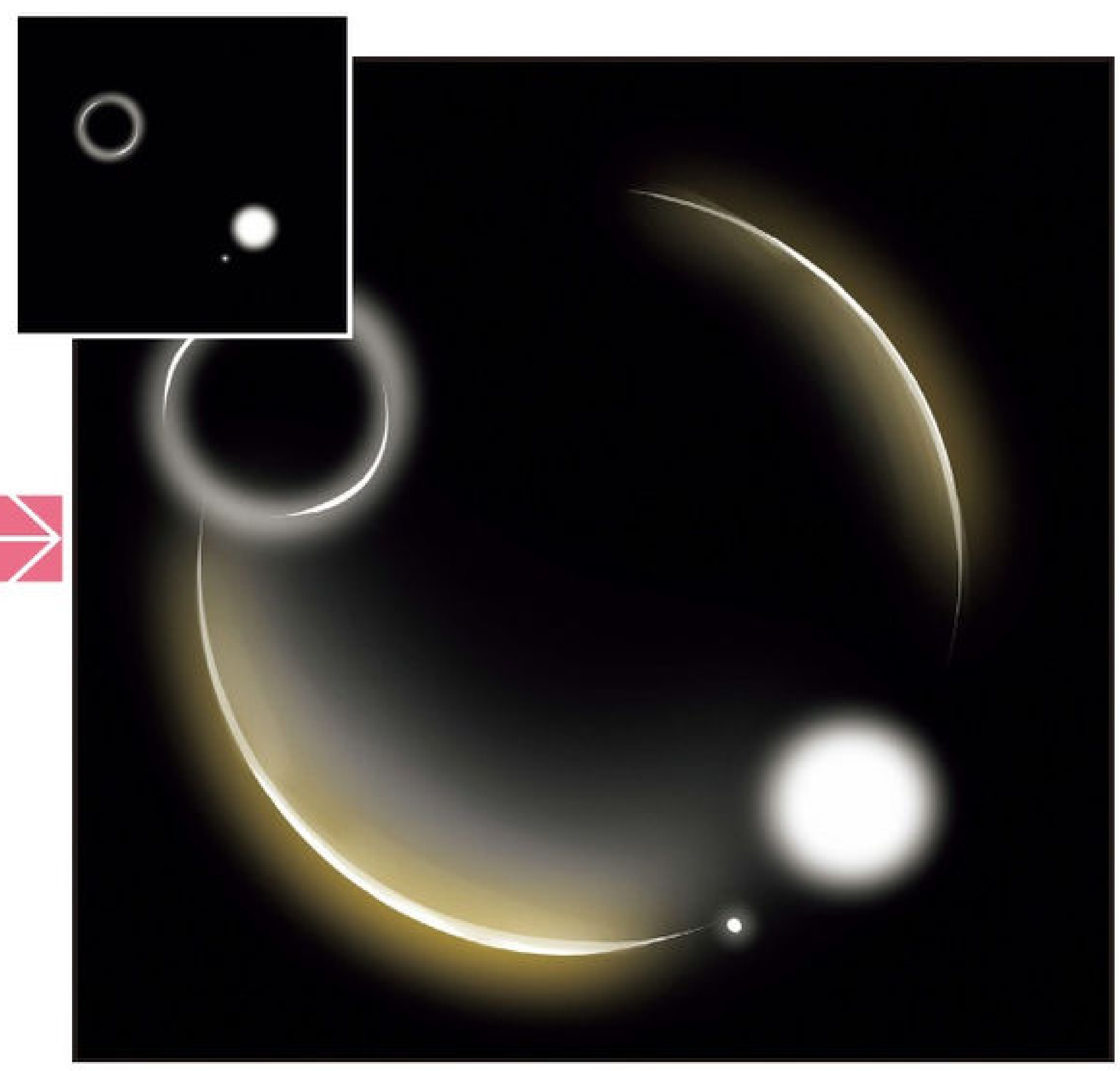
［自動選択］された白円の内側に、逆光が当たってできる球の輪郭を描き込みます。

内側に行くにつれてグラデーションさせていきます。



輪郭の描かれたレイヤーと黒いBGとの間にレイヤーを2枚追加し、それぞれに黄色と白のグラデーションでフレアを描いていきます。白いフレアは円の内側にだけ適用します。

フレア素材は［ガウスぼかし］をかけておきます。



手前に発光度合いの異なる球を追加します。

発光パターンを変えた球を複数配置することで、奥行き感を演出します。



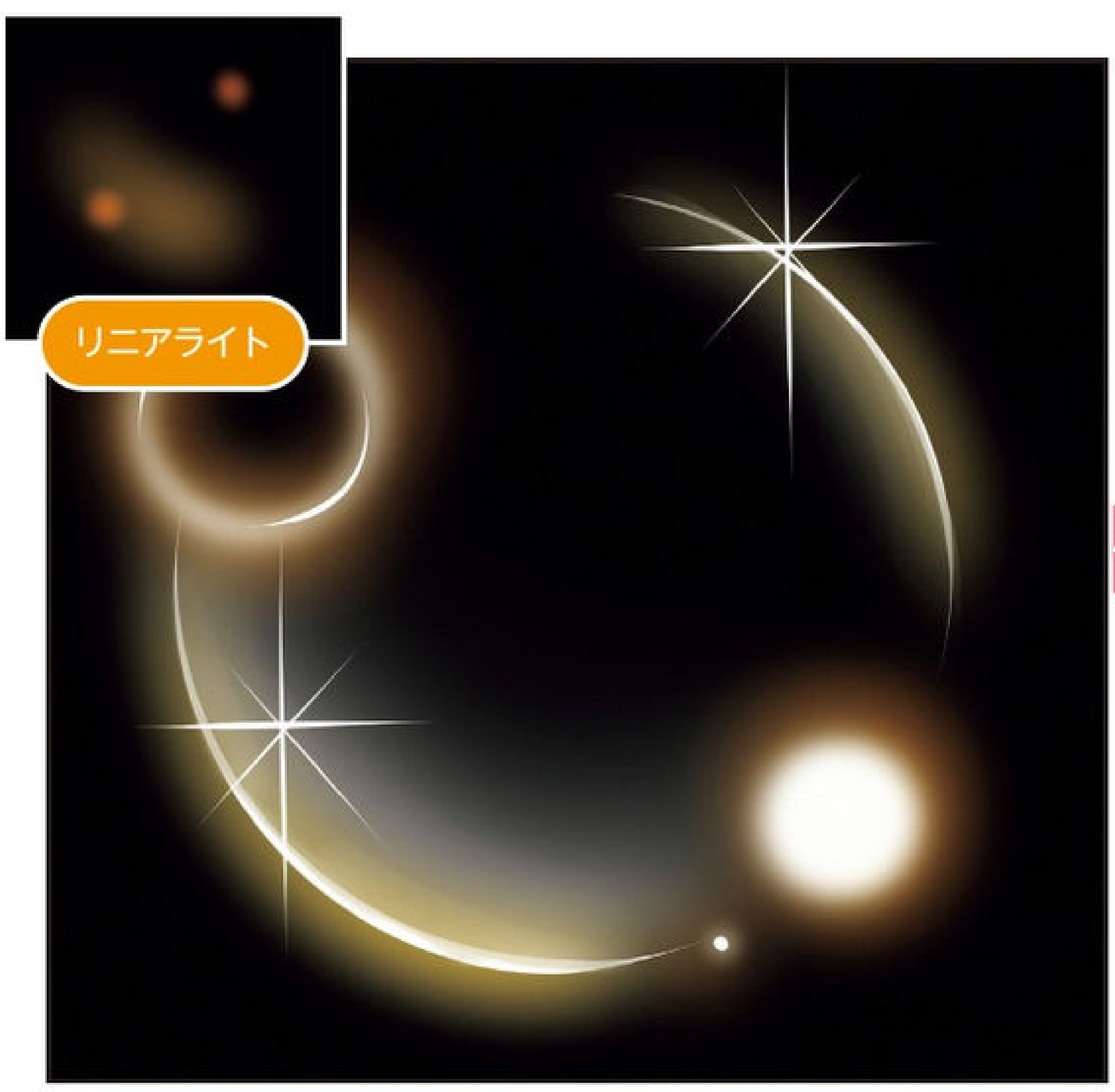


［ハードライト］モードで、それぞれの光球にフレアを追加していきます。

中心の光球のものと少し違った色のフレアにするとさらに奥行き感が出ます。

クロス光を通常の白色で描き足します。

クロス光は、輪郭のいちばん明るい白い部分の近くに配置します。





クロス光の下にレイヤーを追加し、［リニアライト］モードでクロス光のフレアや補正用の色を描き足します。

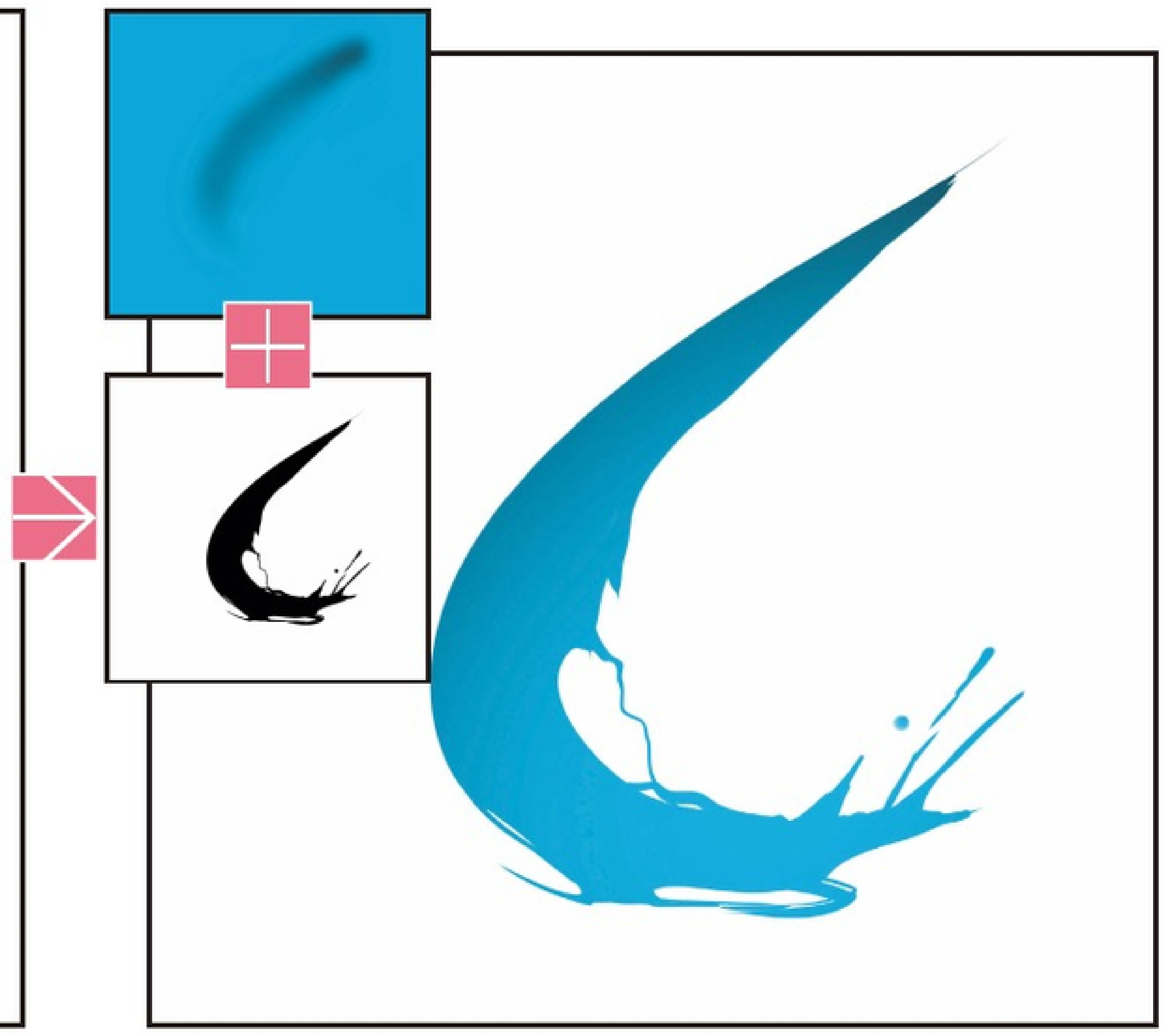
自ら光を放つもの、透明度が高い材質のもの、逆光によって輪郭が浮かび上がるものなど、様々な光球が揃いました。

水しぶき

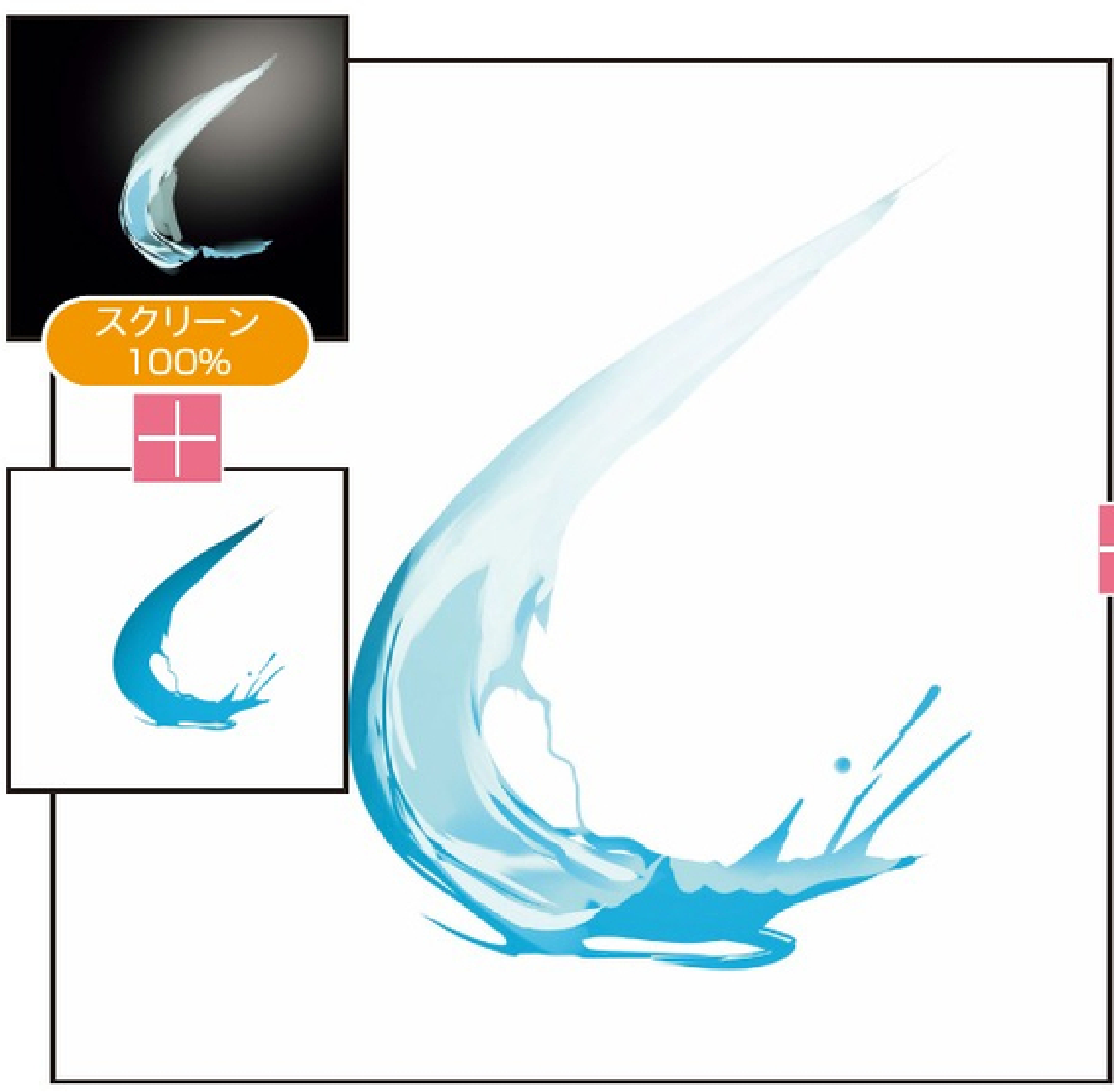
シルエットに[クリッピング]で諧調を塗り重ねていき、
さらに[レイヤーマスク]で部分的に背景を透かして透明な水の質感を演出します。



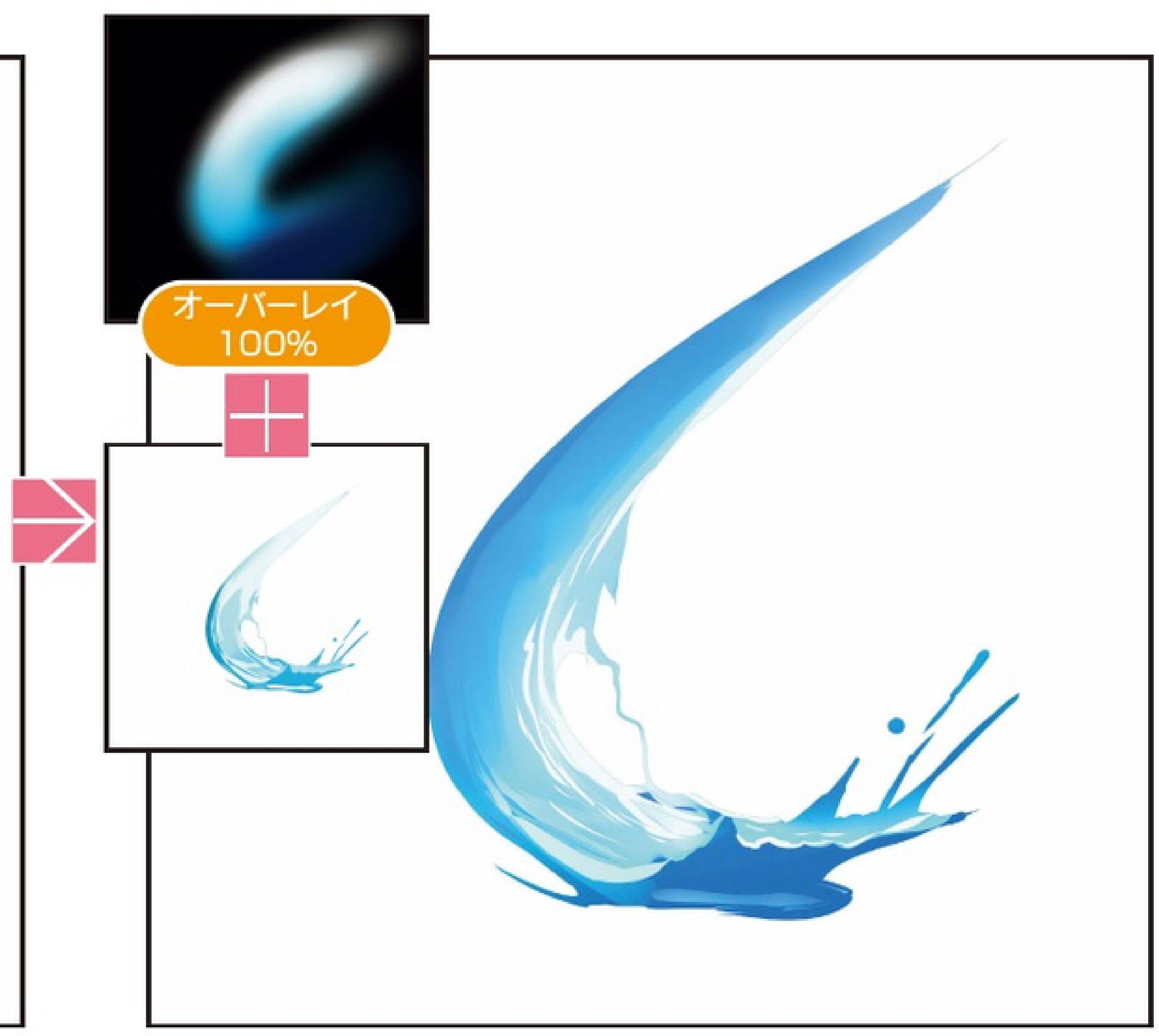
最初に黒一色でシルエットを描きます。



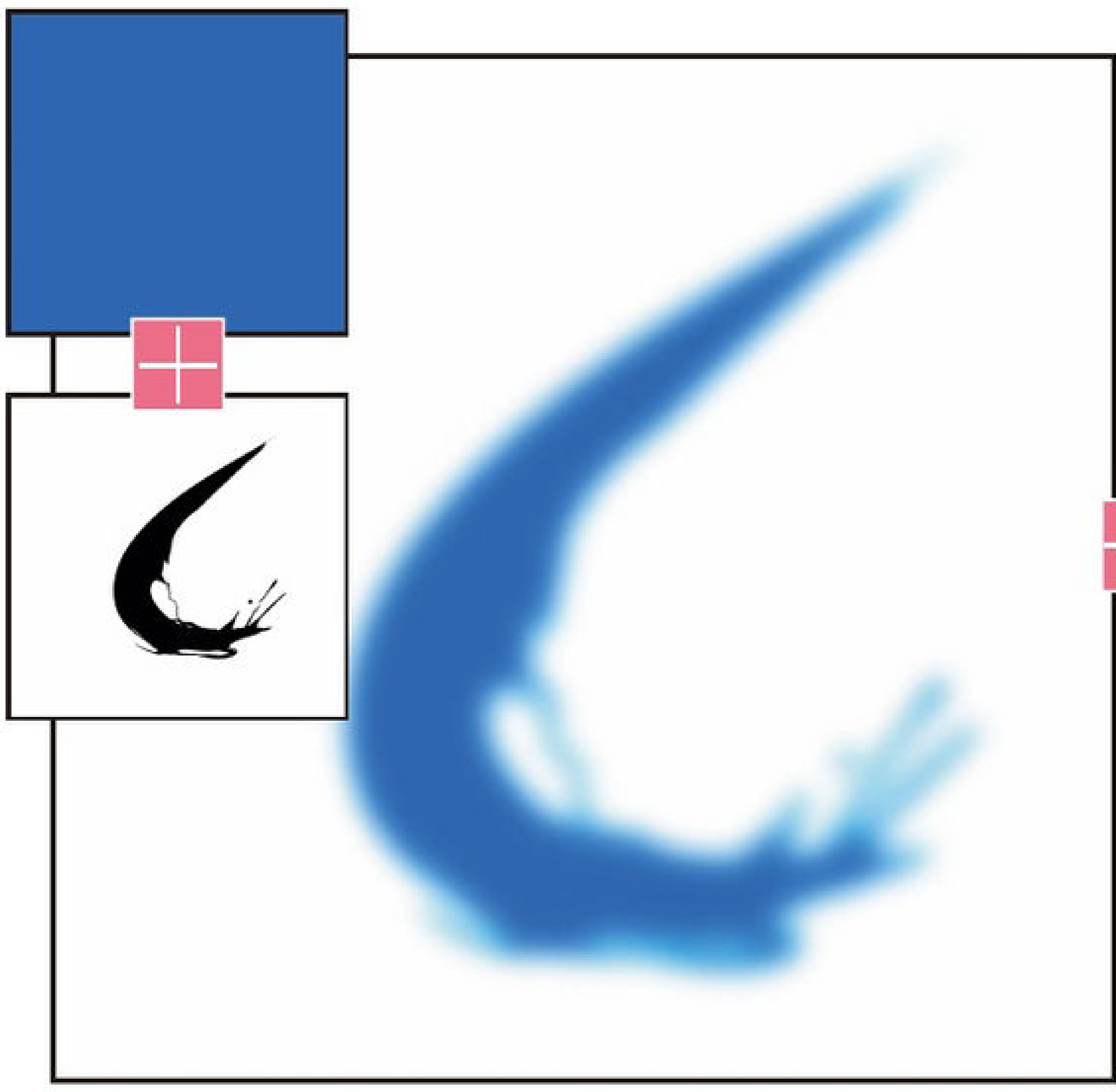
[クリッピング]して青のグラデーションを重ね塗りま
す。



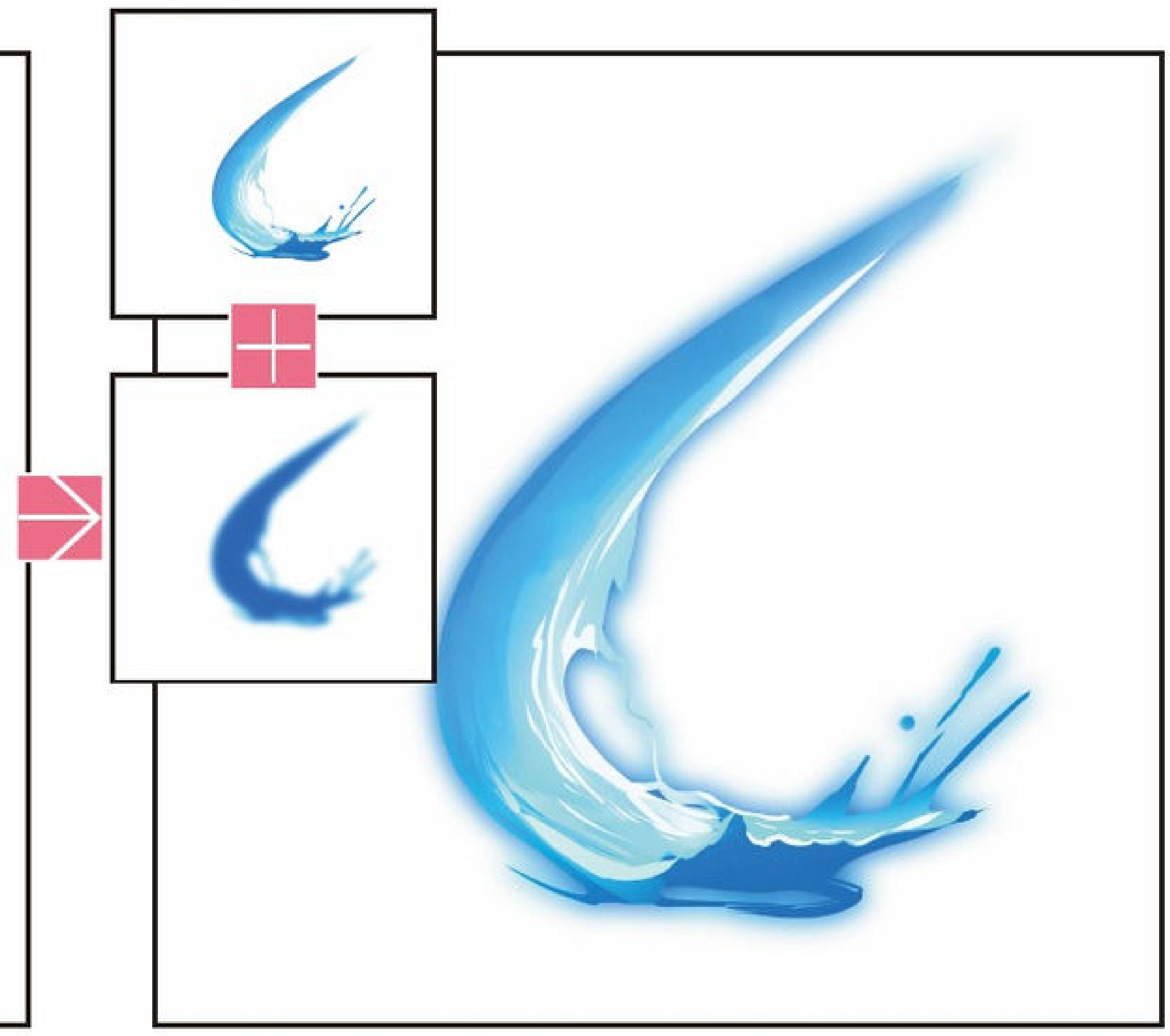
さらにレイヤーを追加し、ハイライトや中間色などの階調を [スクリーン]モード100%で描き重ねていきます。



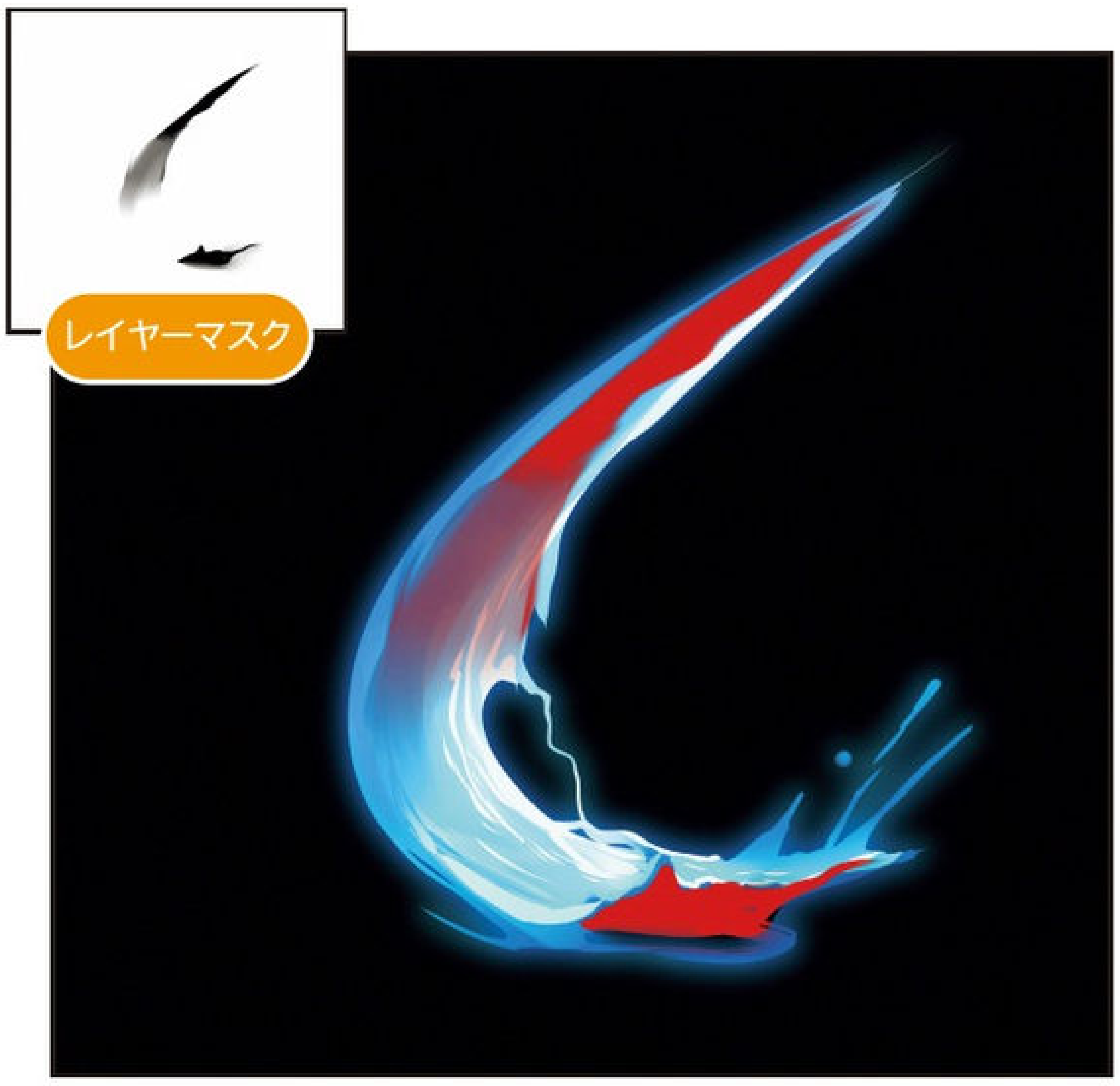
色調補正として、[オーバーレイ]100%で全体に色を描き足し、コントラストなどを整えます。



最初に描いた黒のシルエットの複製を濃い紺色で塗りつぶし、[ガウスぼかし]を強めにかけます



一番下のレイヤーに置き、フレア感を加えます。



背景が暗い色の場合、部分的に［レイヤーマスク］をかけて背景の色を透けさせるとさらにリアルになります。

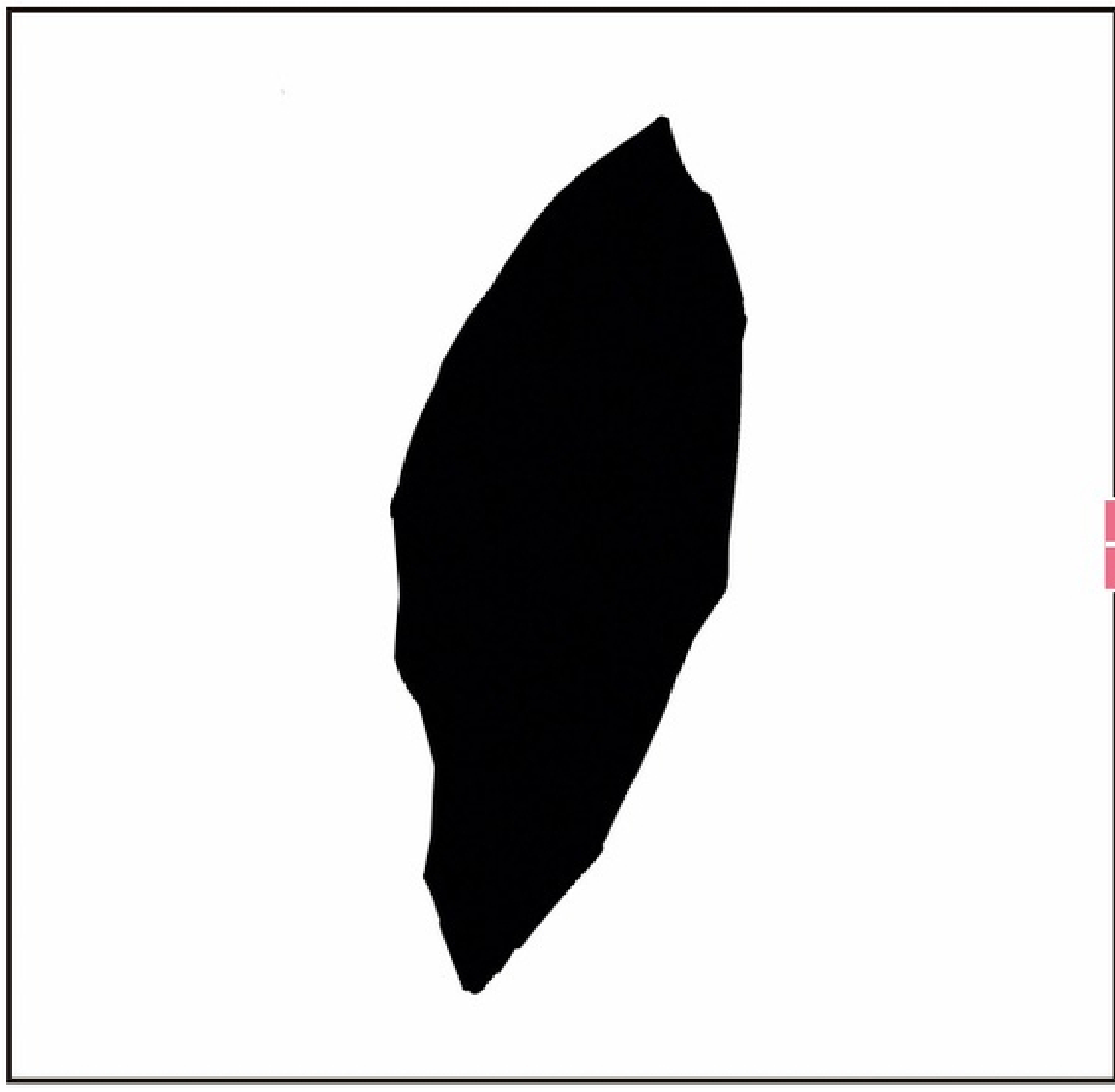
上図の赤い部分が［レイヤーマスク］によって透ける部分です。



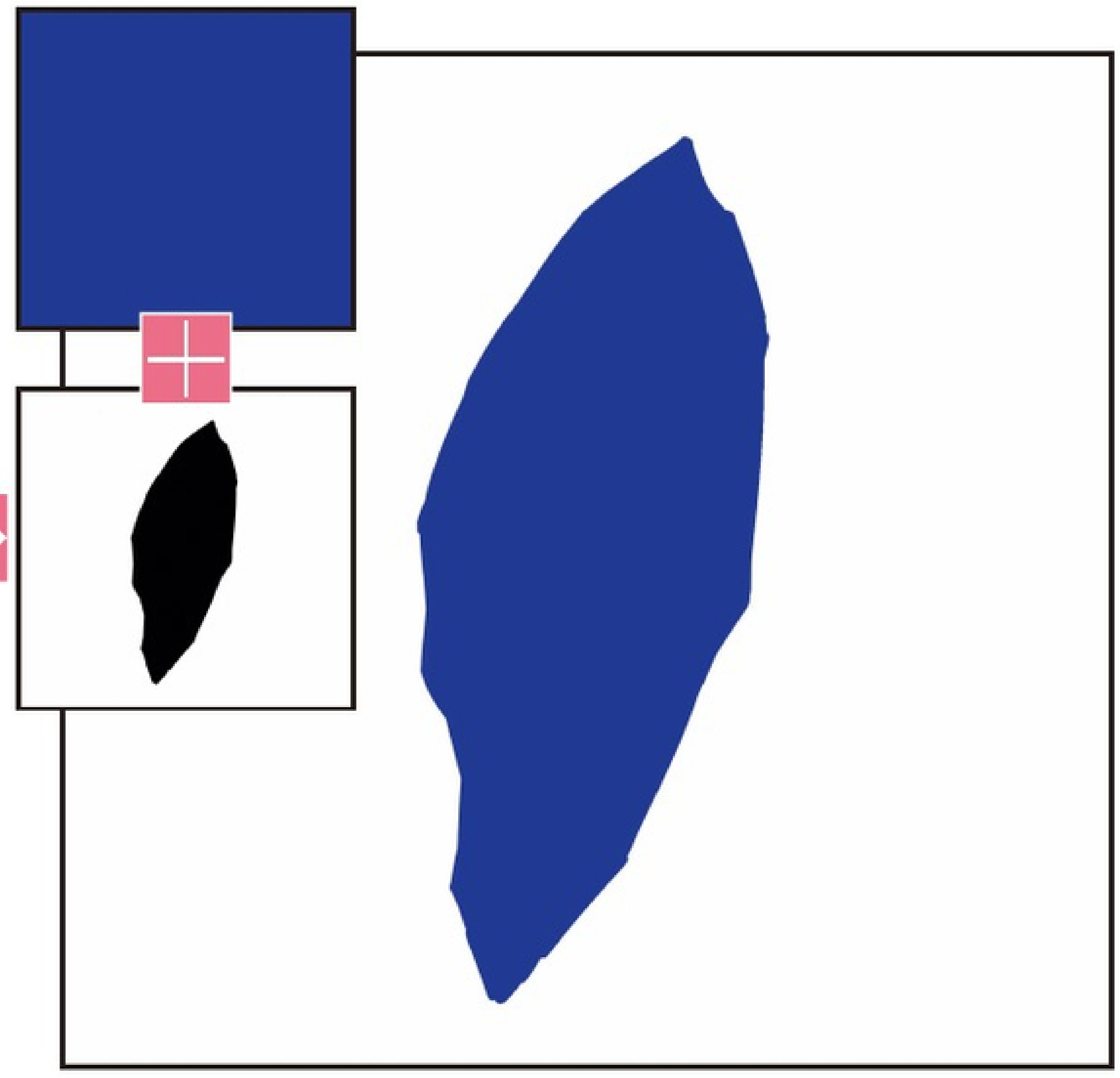
最後に調整用の深い紺色を［リニアライト］で重ねたら、透明感のある水しぶきの完成です。

氷・クリスタル

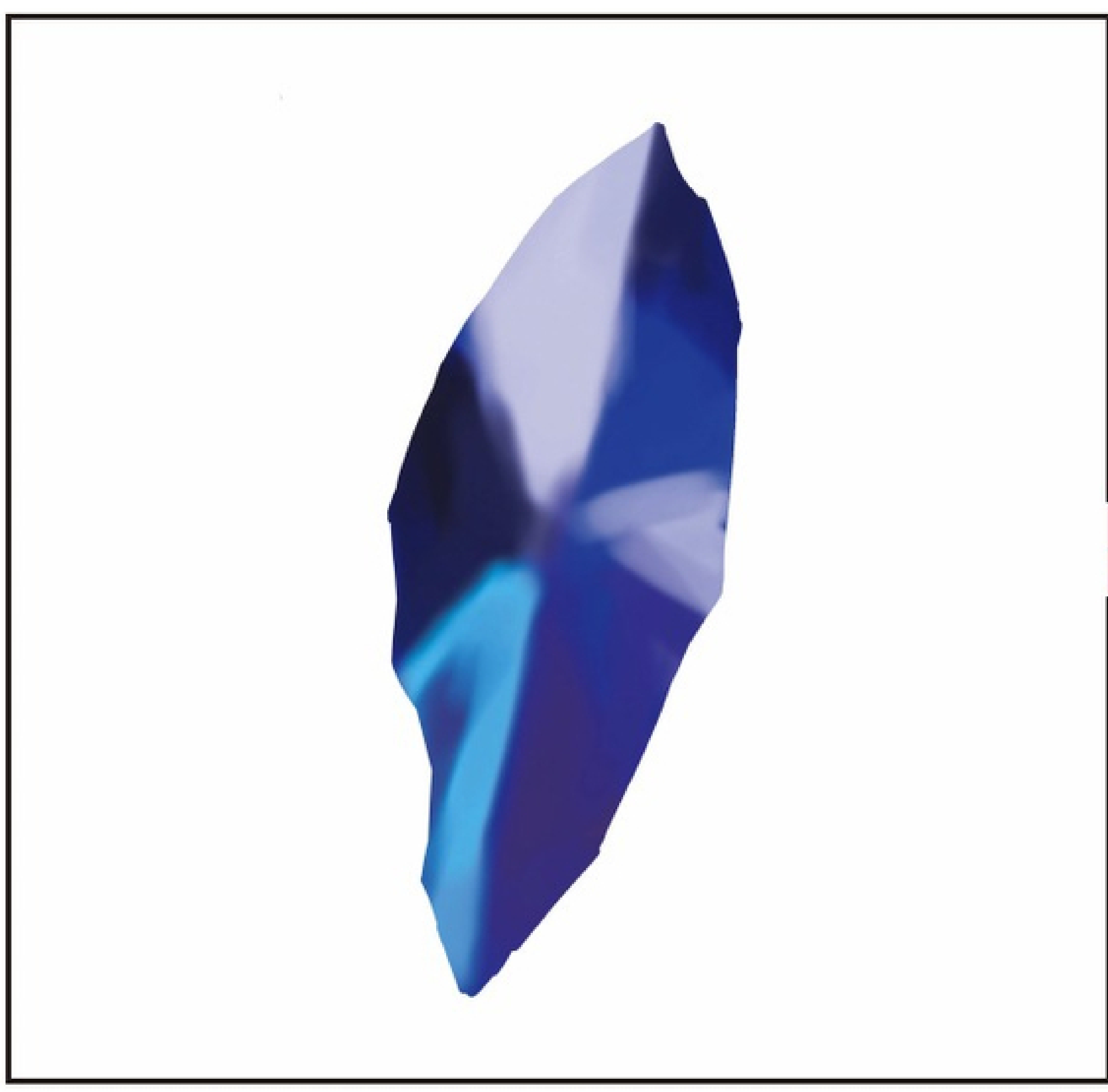
［覆い焼き（発光）］などの合成モードを駆使して、
大雑把に描かれたものにリアルなクリスタルの質感を持たせます。



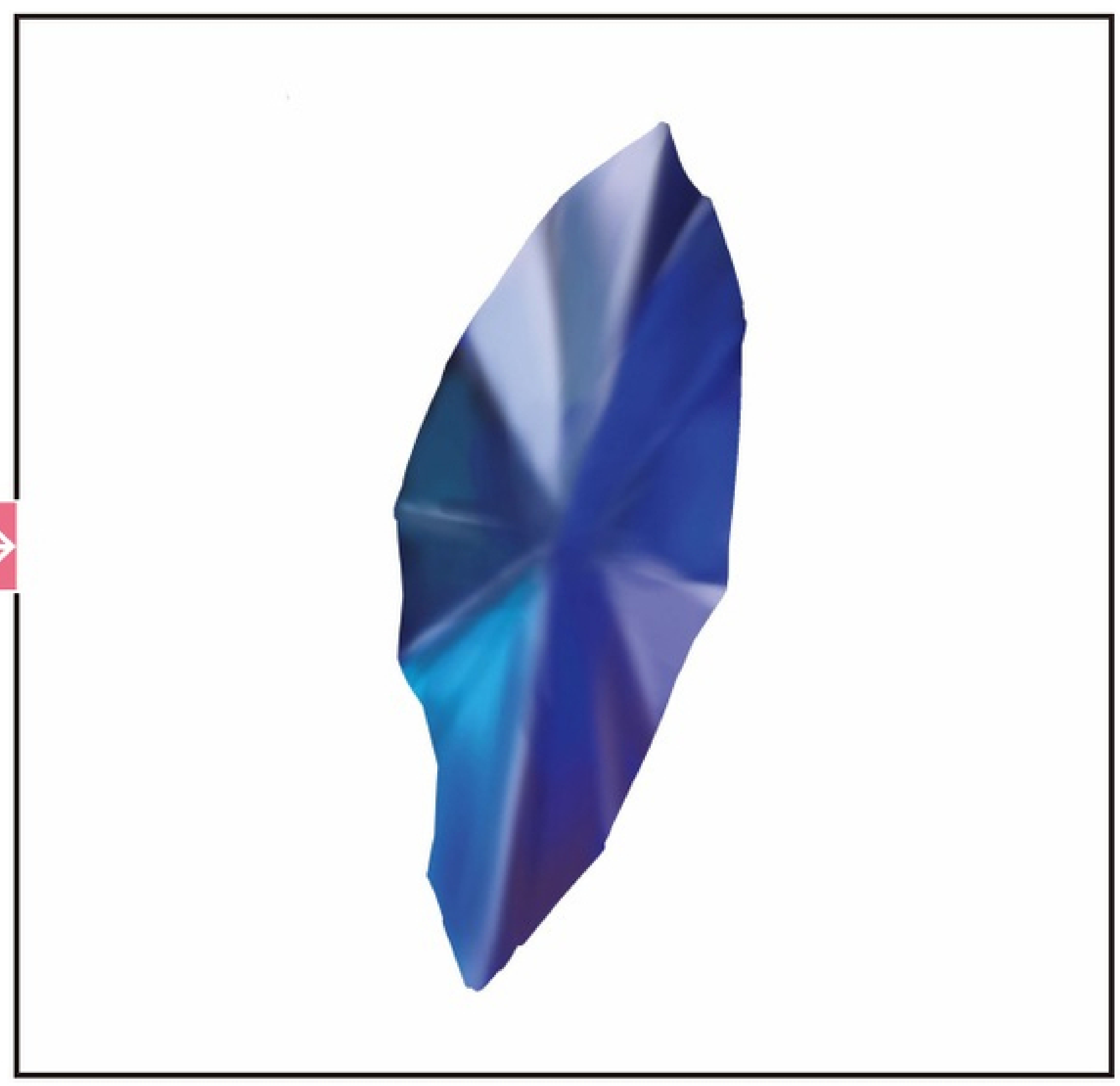
黒で氷のシルエットを描きます。



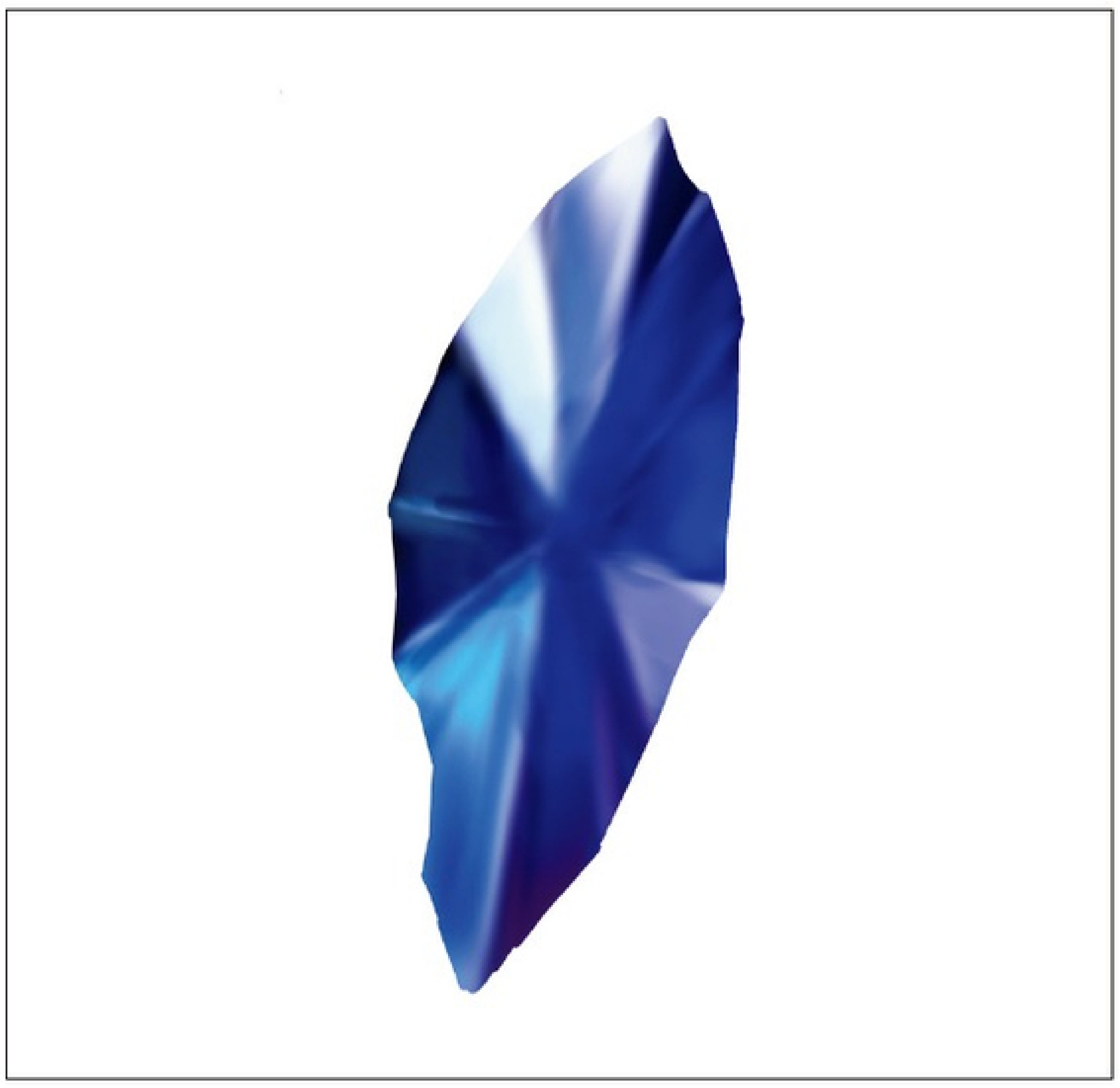
クリッピングで薄めの紺色に着色します。



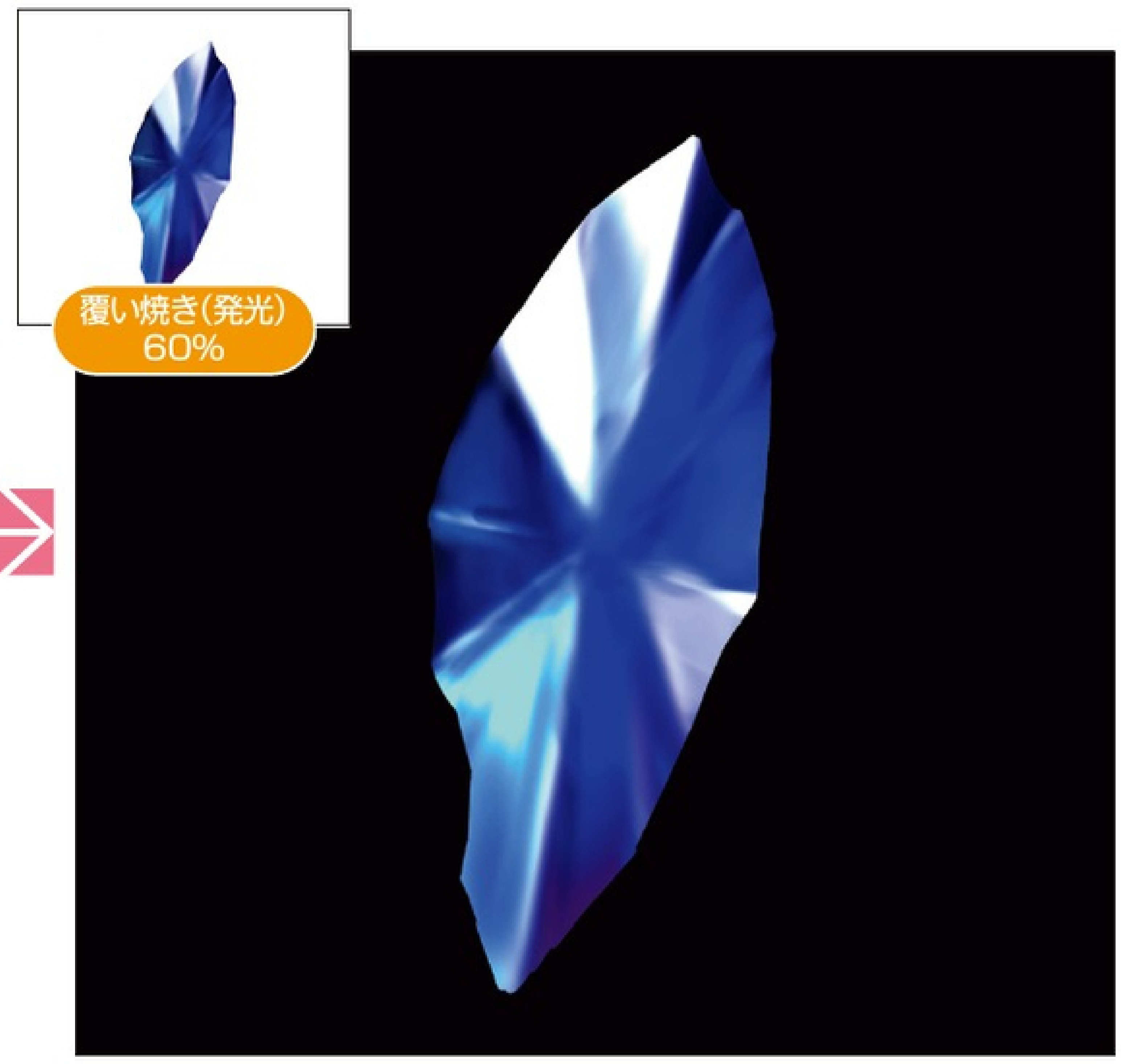
筆やマーカーで大雑把に明暗を描き足します。



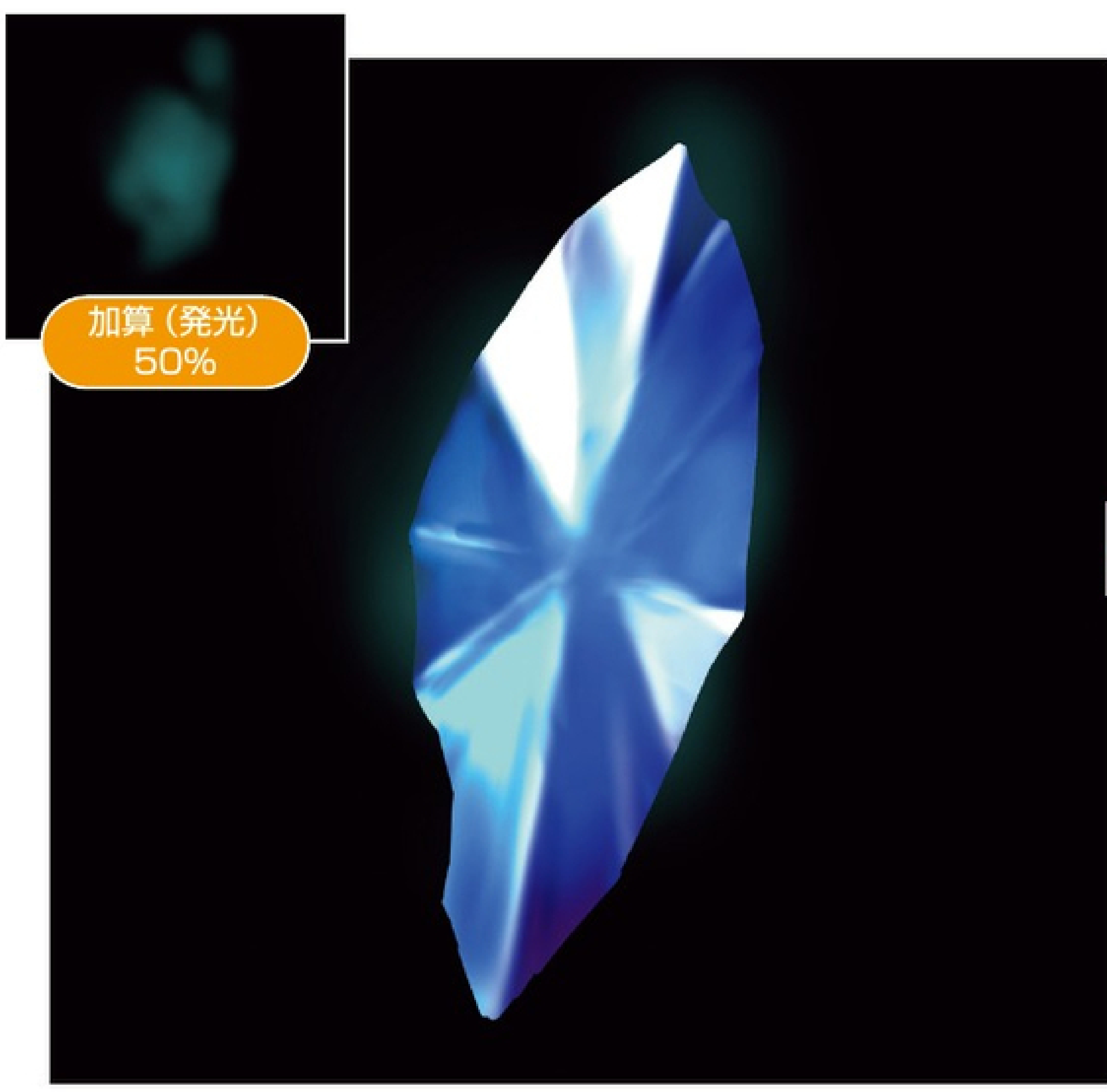
氷の面取りを考えながら馴染ませていきます。多少の筆跡などは残っていてもかまいません。
むしろ雑なくらいな方が、後々効果的です。



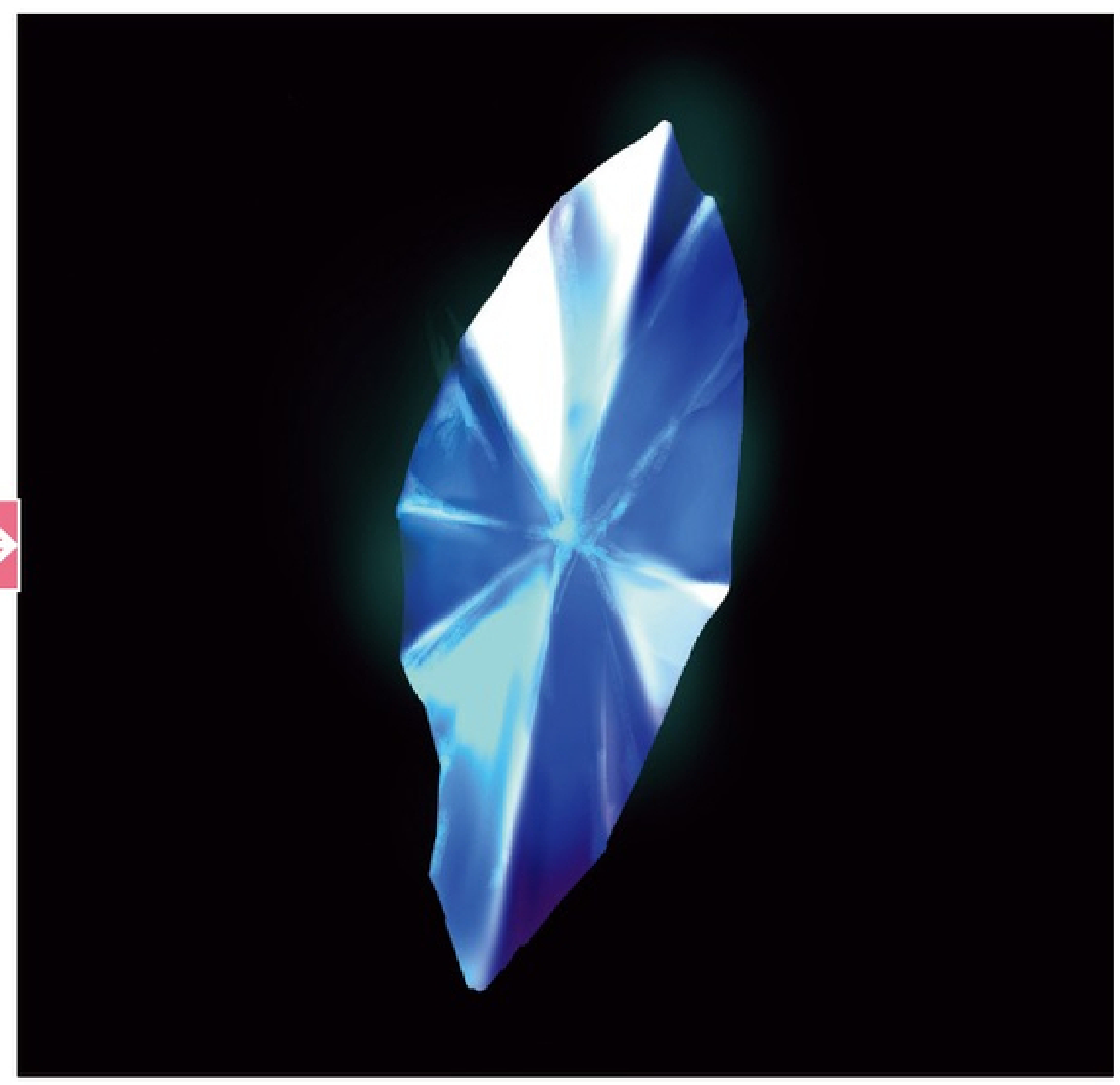
［編集］＞［色調補正］＞［明るさ·コントラスト］でコントラストを+40に上げてメリハリを付けます。



複製したものを［覆い焼き（発光）］モード60%で重ねます。
［覆い焼き（発光）］で重ねることで、発光感とコントラストがより強調され、残っていた筆跡はほとんど消えてしまいます。



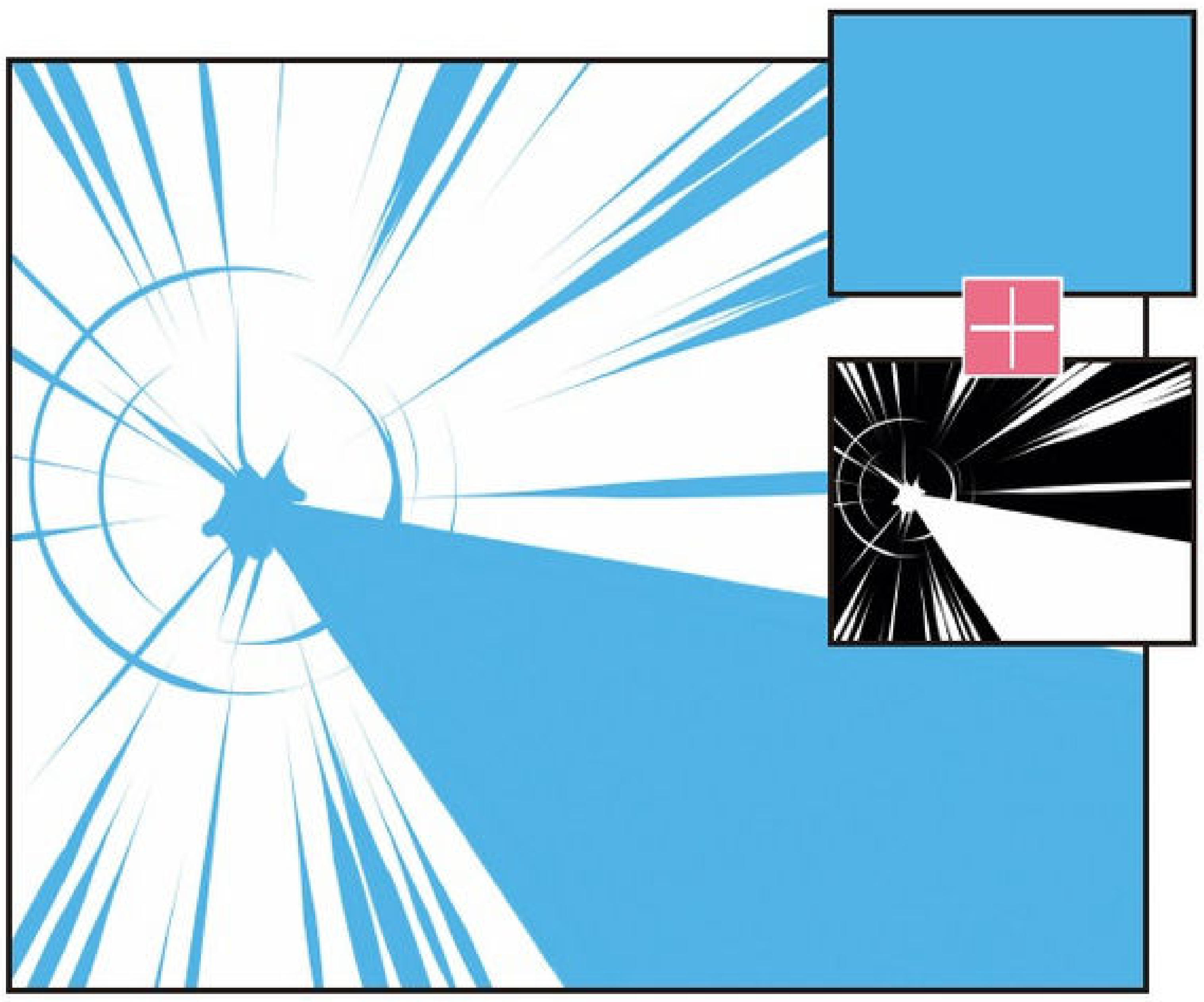
［加算（発光）］50%でフレアをかけます。



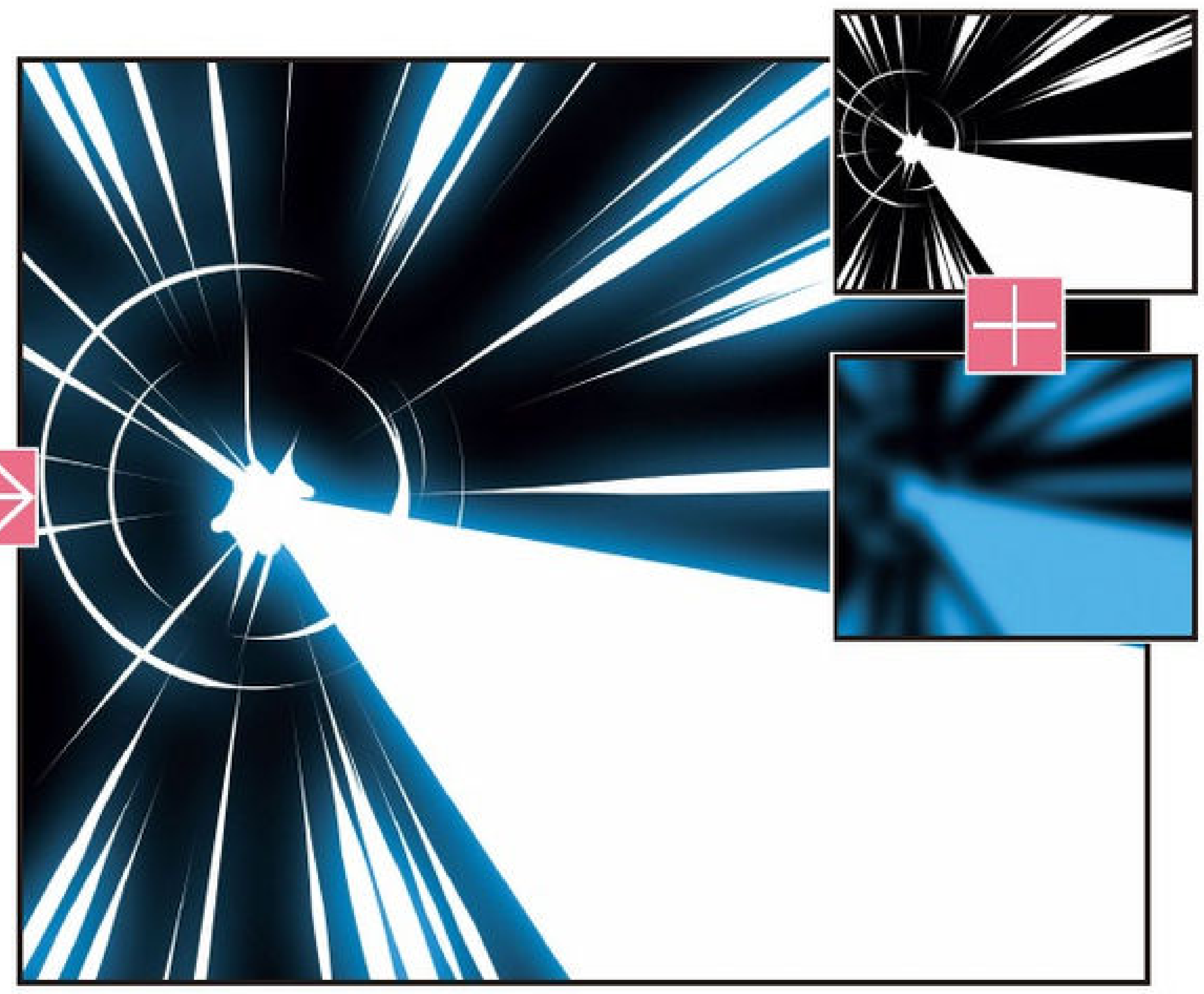
最後にハイライトを、［オーバーレイ］モードの白色で描き加え、面の境界を際立たせて完成です。

ビーム

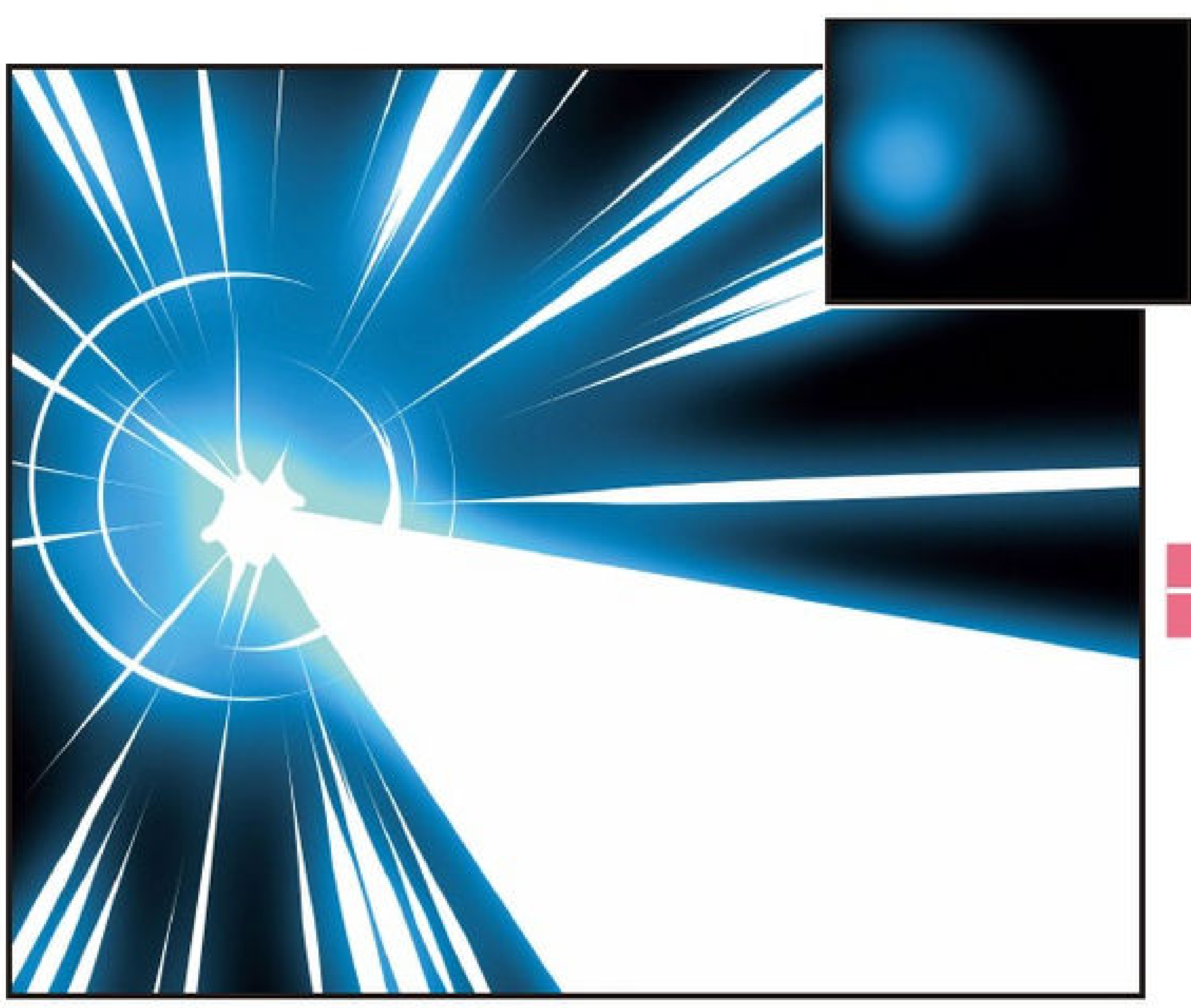
単に発光感を加えるだけでなく、[放射ぼかし]の中心をあえてずらして躍動感を生じさせます。



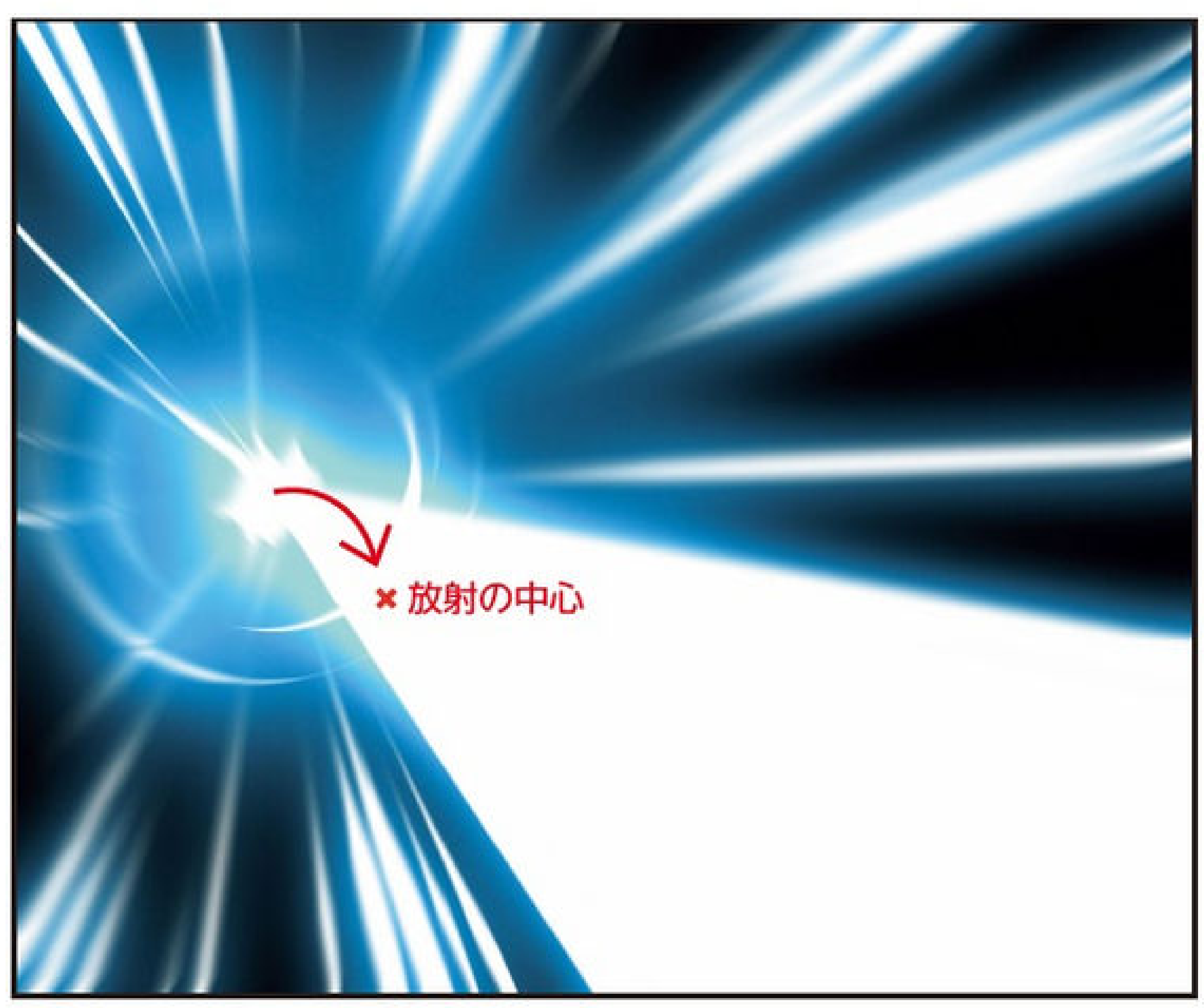
黒いBGに白一色でビームのシルエットを描きます。
出来上がった白の「ビームシルエット」レイヤーを複製し、[クリッピング]でライトブルーに塗り替えたものを用意します。



[ガウスぼかし]を強めにかけたものを[加算(発光)]モードで白い[ビームシルエット]レイヤーと黒のBGレイヤーの間に挟み込むと、ビームにフレア感がでます。



中心部にフレアを[加算(発光)]100%で重ねます。

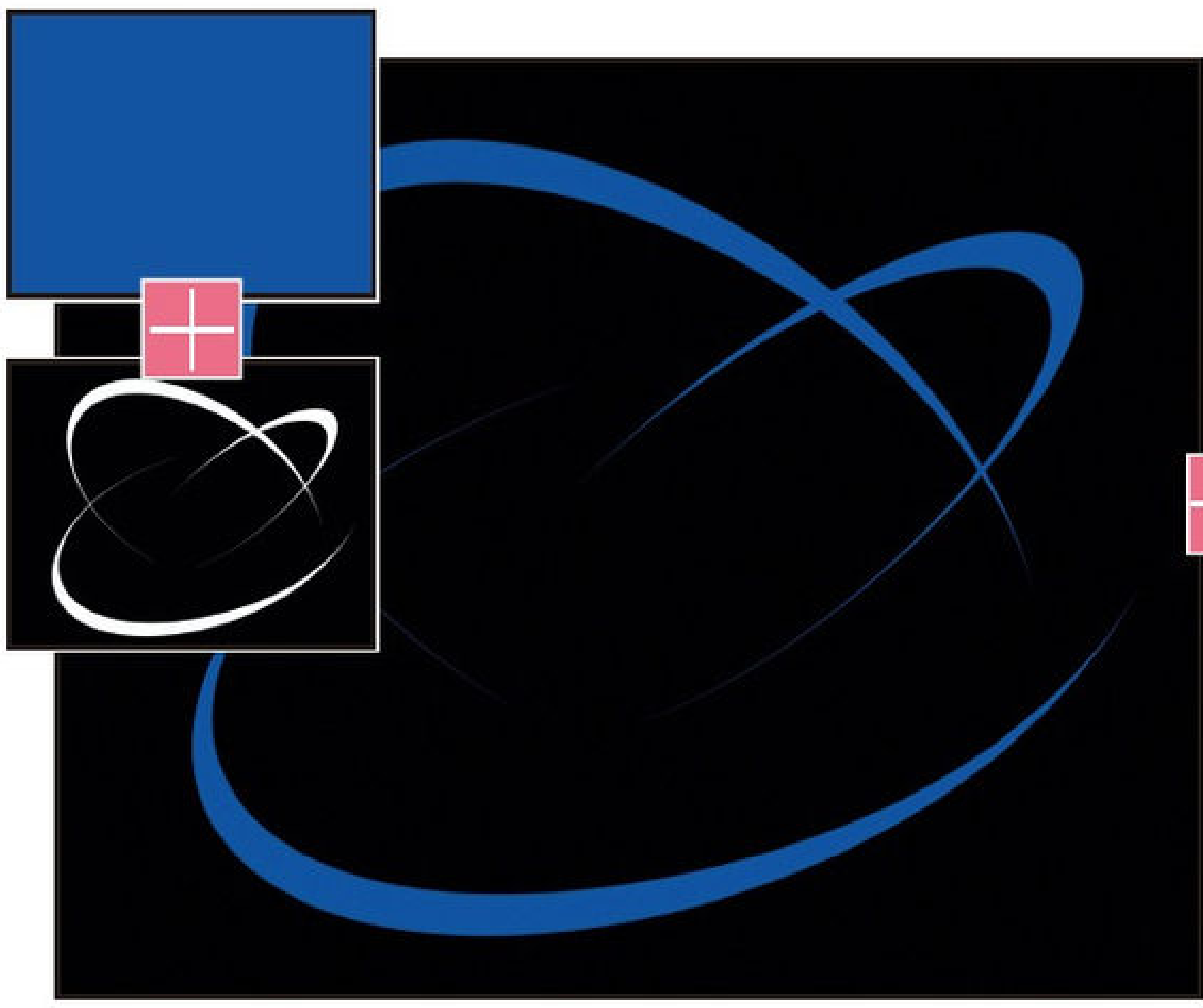


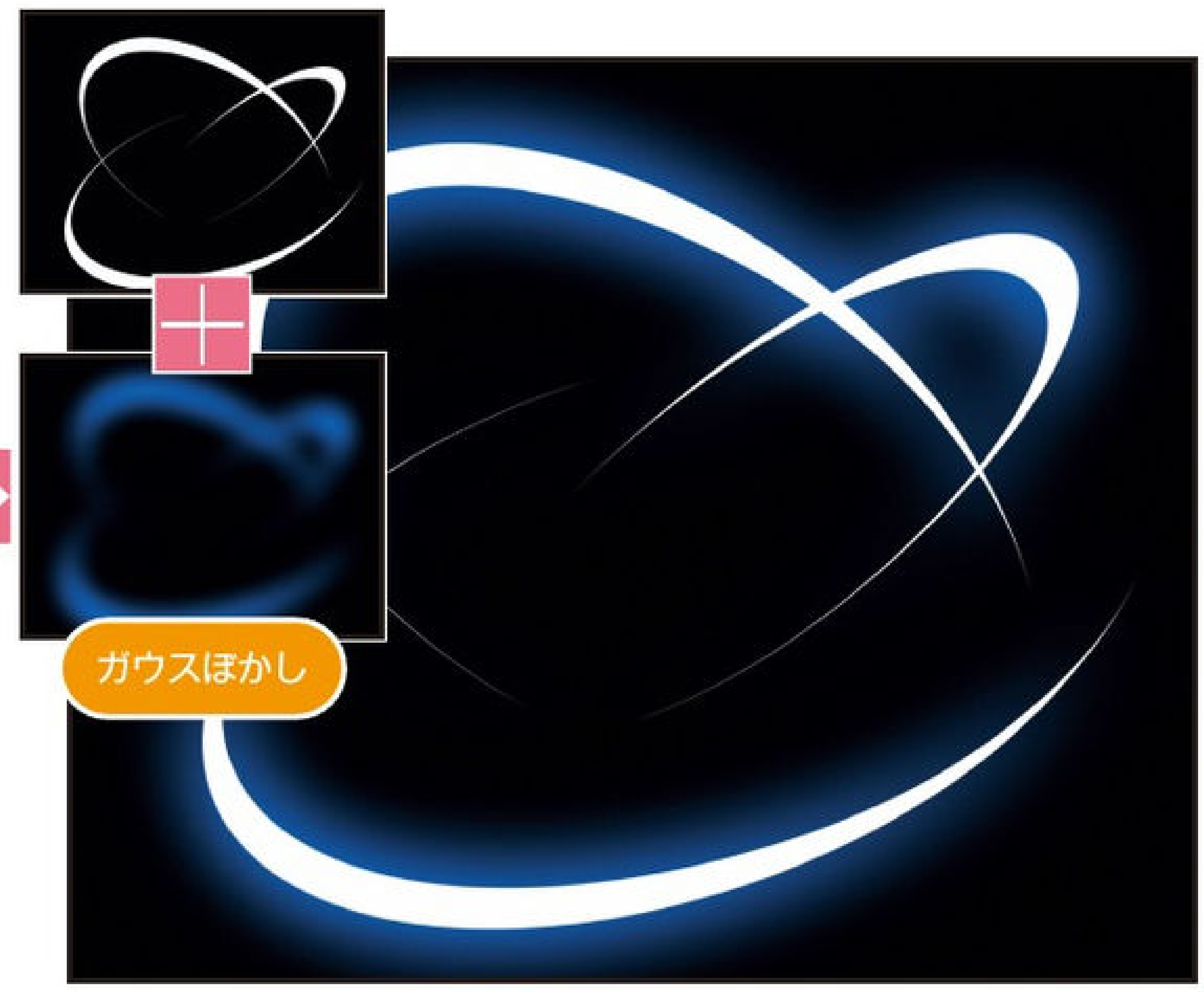
最後に[放射ぼかし]をかけます。放射の中心を少しずらしたところに設定すると、独特の歪んだブレが生じてパワフルなビームとなります。
[放射ぼかし]の設定は以下のとおりです。

[ぼかす範囲] 11,00
[ぼかす位置] 前後
[ぼかす方法] 滑らか

斬撃(刀の軌跡)

[移動ぼかし]による残像を加えることで衝撃や躍動感を演出します。



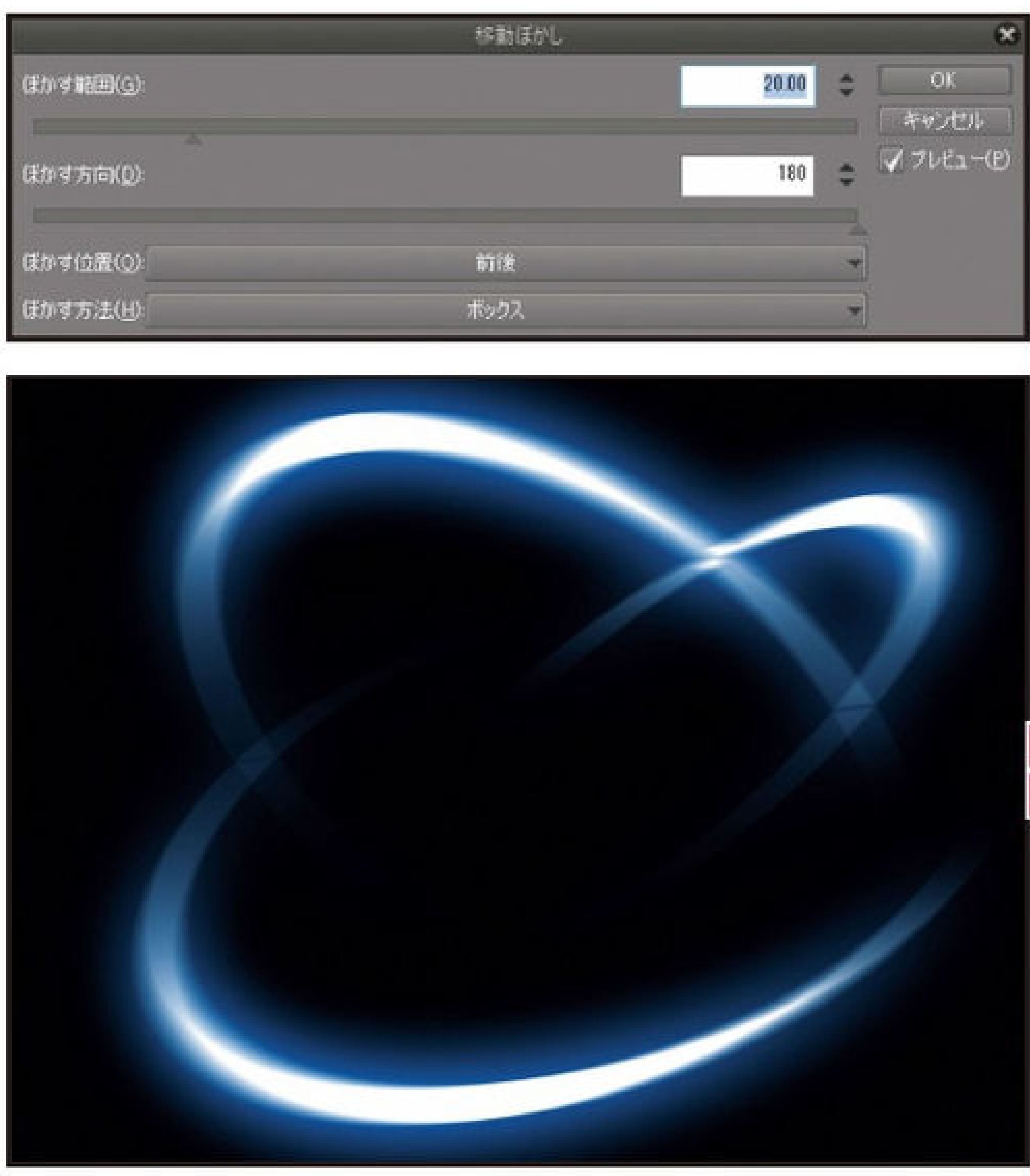


黒いBGに白一色でシルエットを描きます。

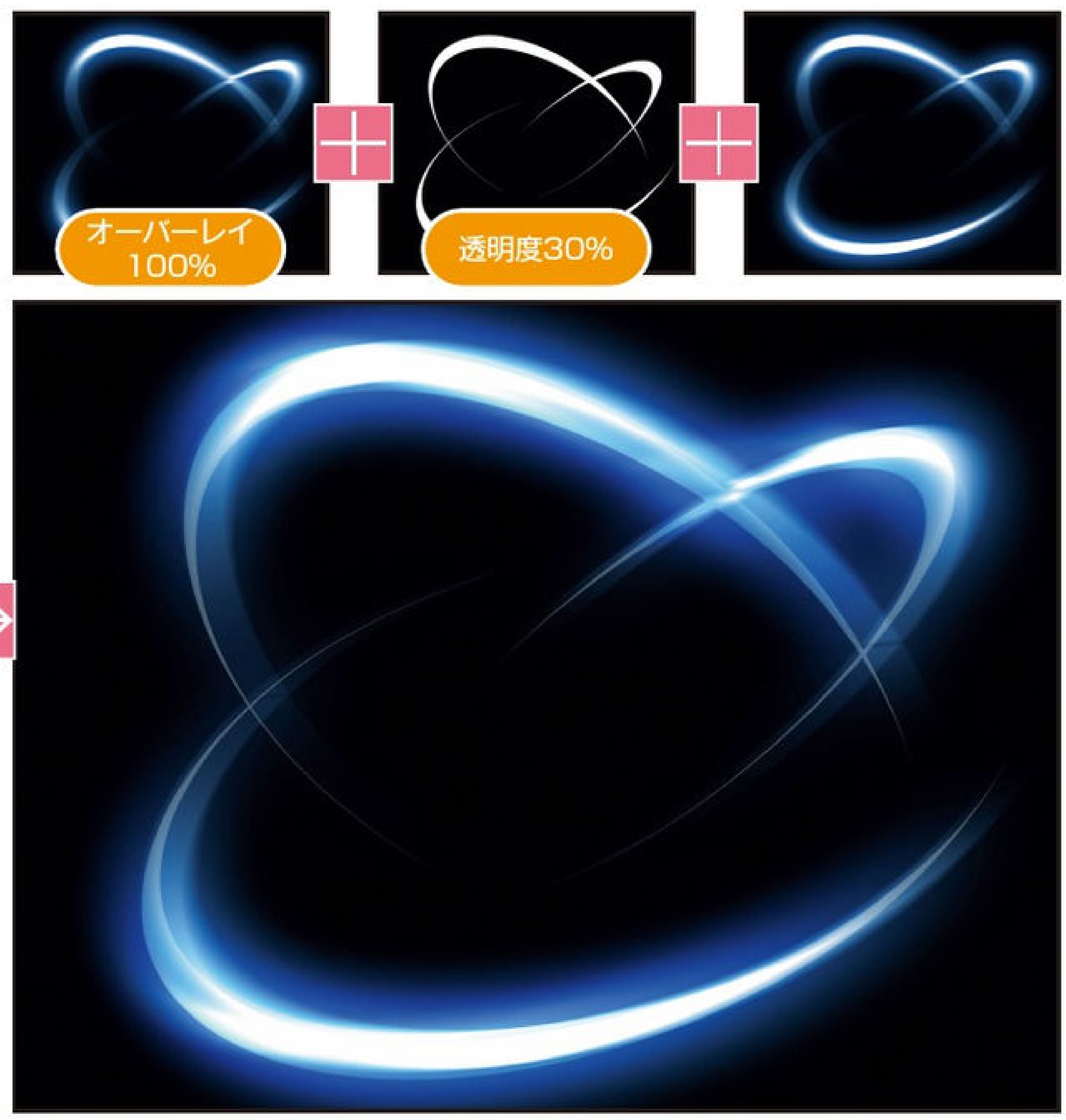
刀などの軌道を表す場合は、刀の動きを想定して弧を描きます。

複製したものを[クリッピング]でブルーに塗ります。

複製したブルーのシルエットに[ガウスぼかし]を強めにかけ、白いシルエットの描かれたレイヤーの下に配置して発光感をプラスします。



[ぼかす範囲] 20.00
[ぼかす方向] 180°
[ぼかす位置] 前後
[ぼかす方法] ボックス



さらに複製して結合したものに[移動ぼかし]をかけて残像感を付けます。

複製し、間のレイヤーに白いシルエットを挟み込みます。

白いシルエットを透明度30パーセント、最上位にあるレイヤーを[オーバレイ]100%に設定します。

発光感と残像感が強まり完成です。

魔法陣

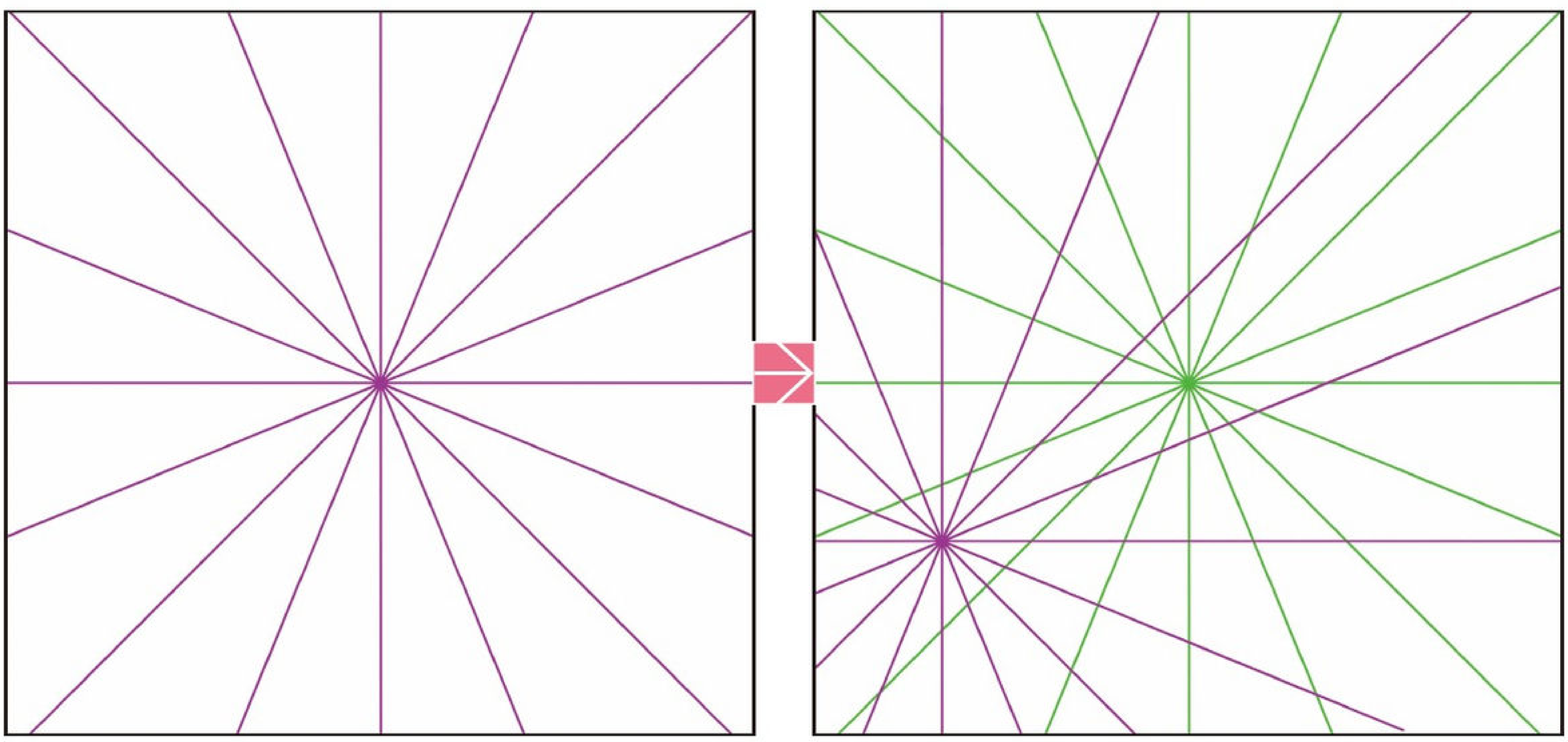
[対称定規]で魔法陣を描き、[移動ぼかし]で簡単に照射フレアを作ります。



[対称定規]機能を活用して[魔法陣]を描いていきます。[表示メニュー]の[特殊定規にスナップ]にチェックが入っているか確認したら、[ツールメニュー]にある三角定規型の[定規アイコン]をクリックして[サブツールパレット]の中から[対象定規]を選択します。

[対象定規]の[ツールプロパティ]を開き、全項目([線対称][角度の刻み][編集レイヤーに作成])にチェックを入れます。

[線の本数]は16本、[角度の刻み]を15°に設定します。

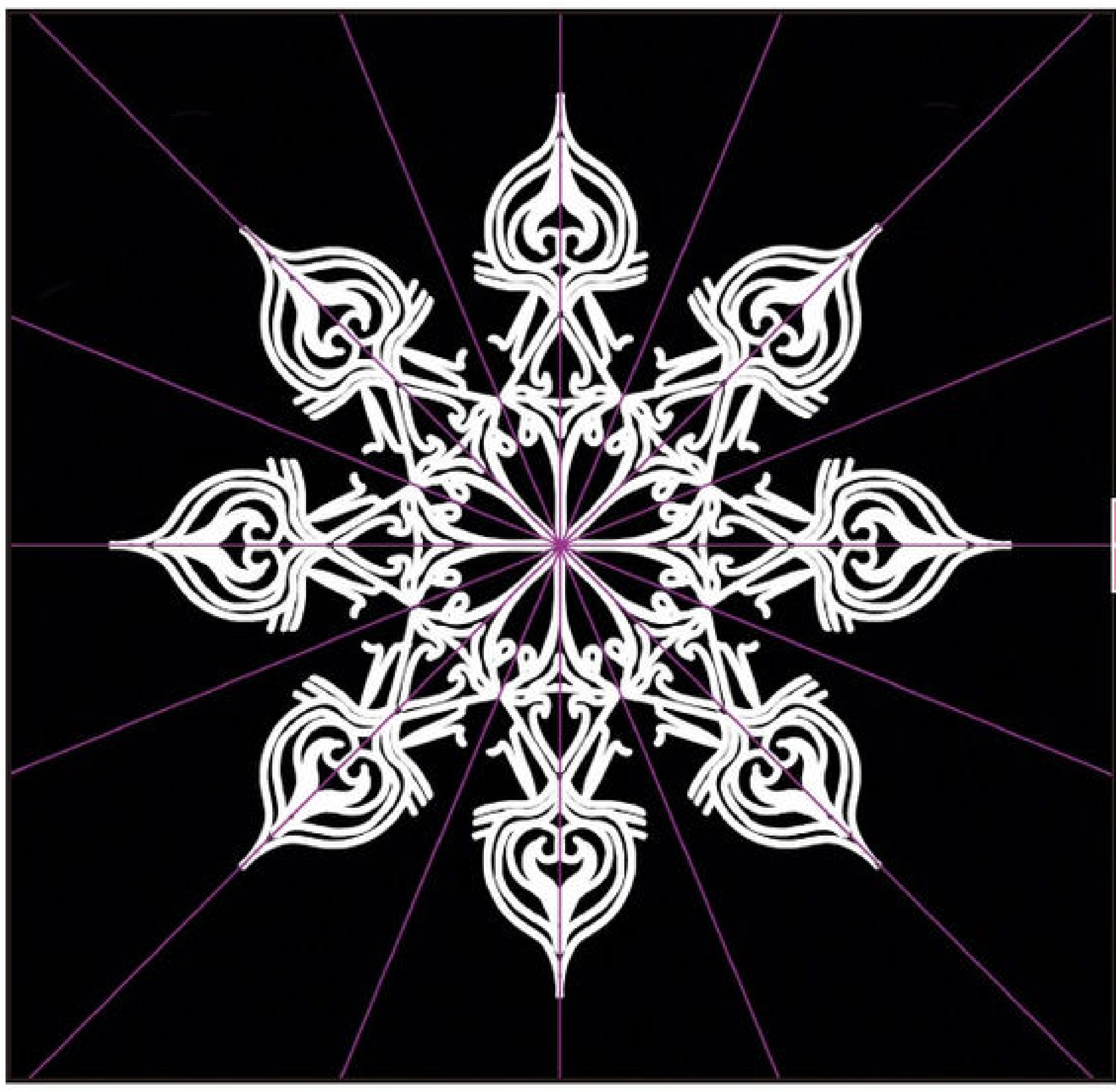


キャンバスの任意の点をクリックすると、そこを中心として15°ずつ回転した16本の線分がガイドとして表示され、16対称モードになりました。

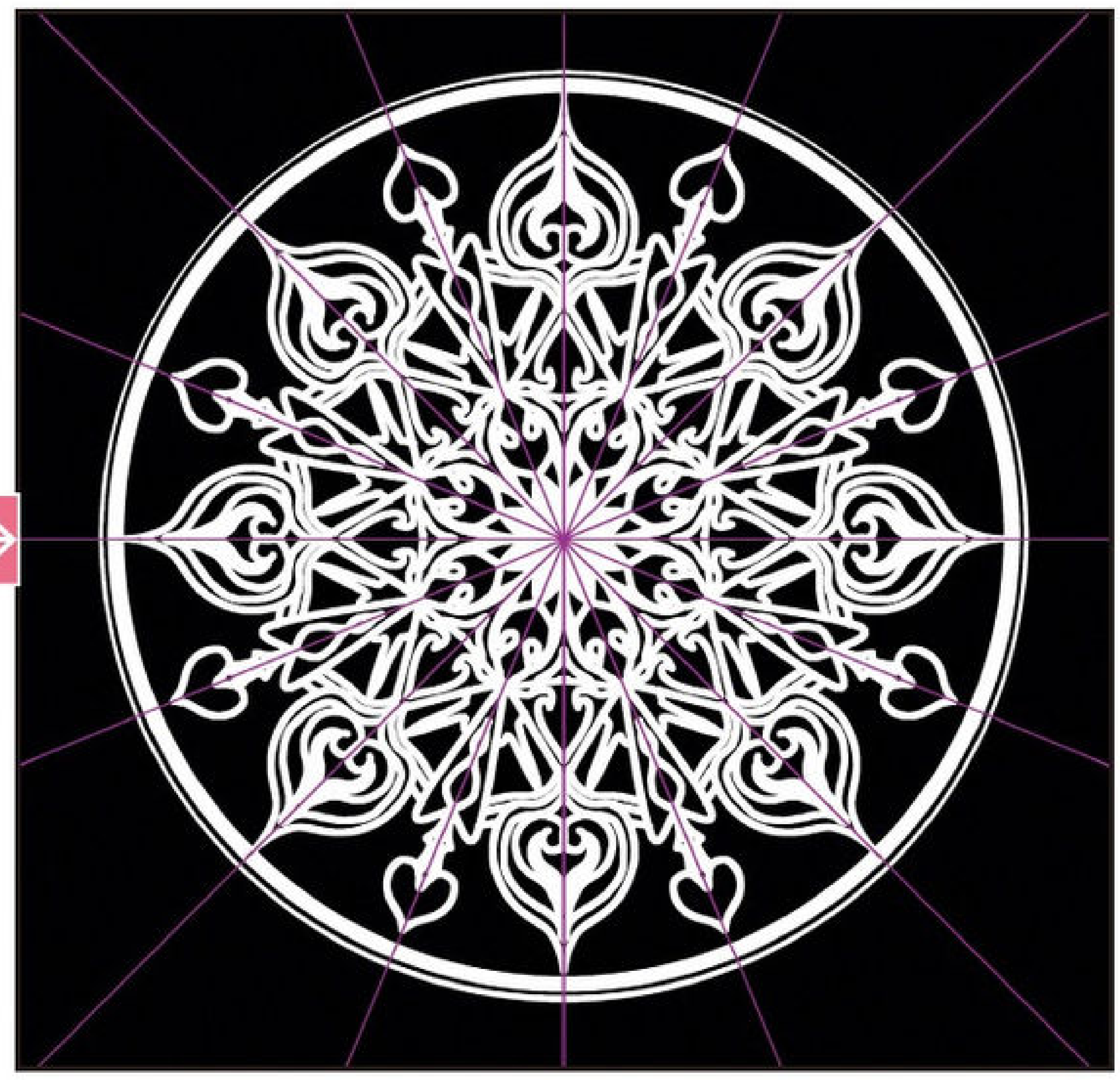
ブラシに切り替えて魔法陣を描いていきます。

ブラシに切り替える前に[対称定規]モードのままキャンバス内をクリックしてしまうと、そこを中心に新しい対称ガイドが設定されてしまうので注意してください。

間違ってクリックしてしまった場合はアンドゥでいったん戻り、[対称定規]モードからブラシに切り替えます。



背景を黒にして、白で描いていきます。
キャンバスにペン先を落とした瞬間、残りの15個分がリアルタイムで反転コピーされていきます。



別レイヤーに外周に合わせて縁取りの円を描き、結合して魔法陣の完成です。

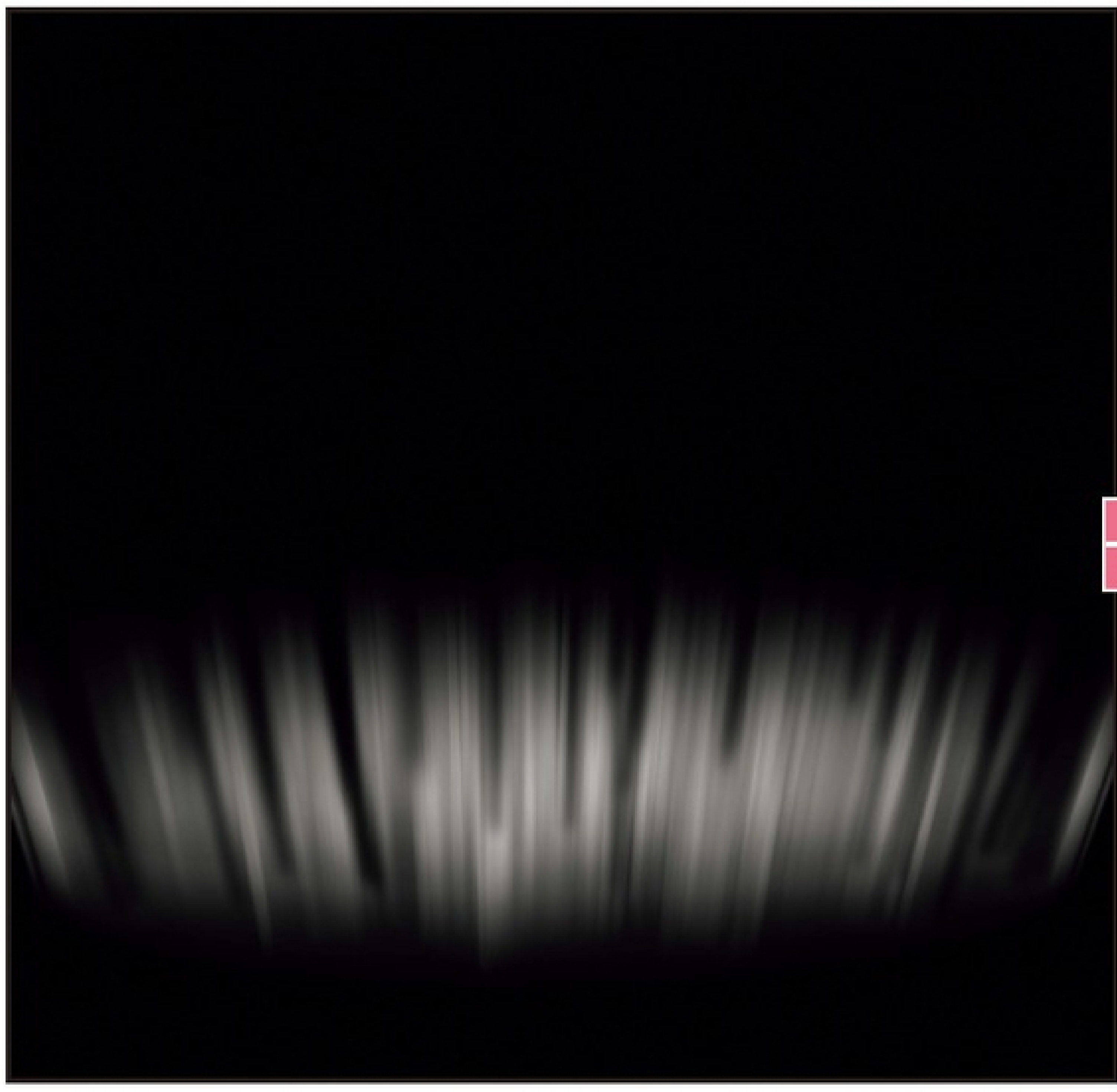


[自由変形]([CTRL]+ [SHIFT]+ [T])で床面に接しているように魔法陣を変形します。

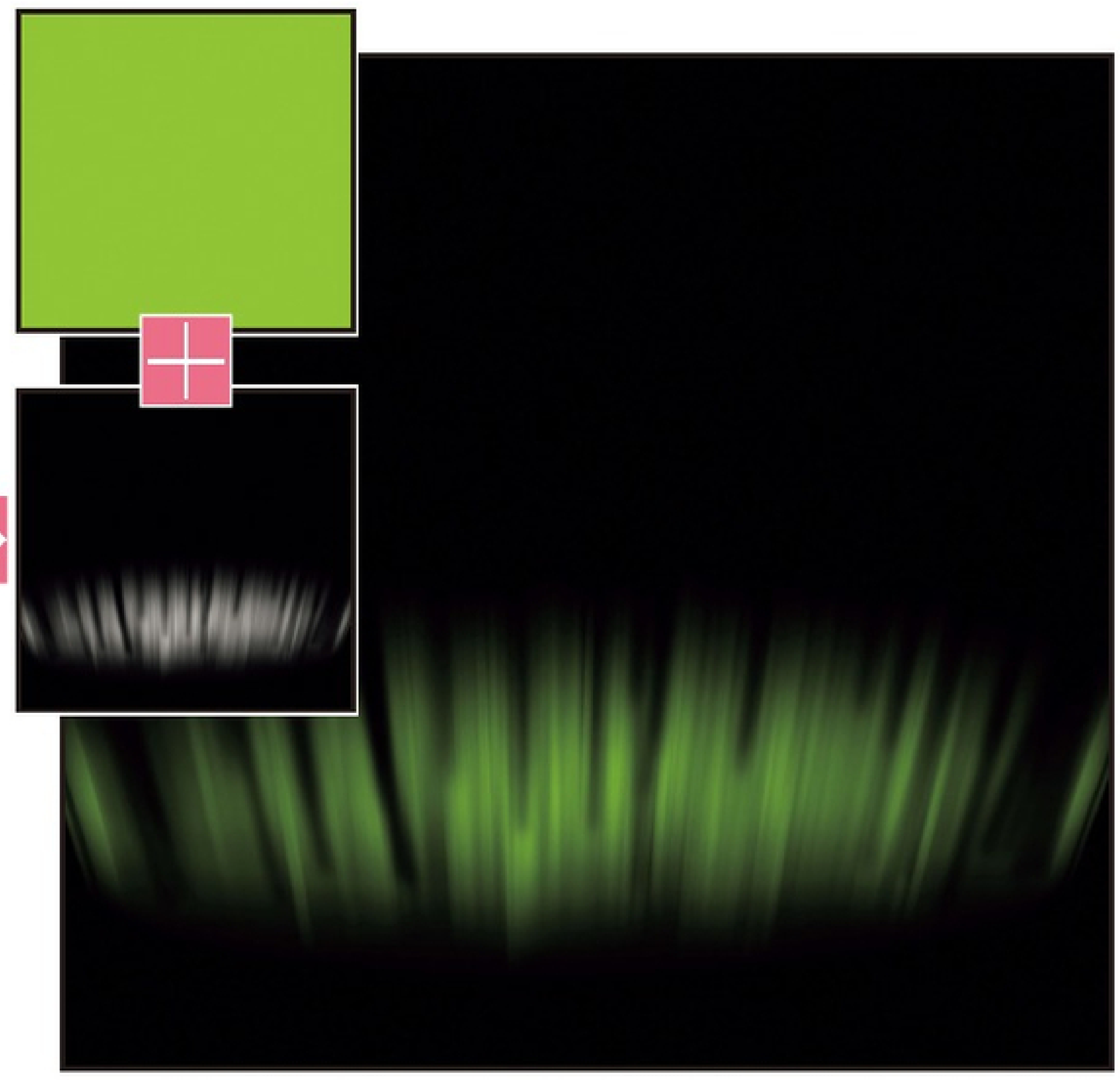


複製した魔法陣に、[フィルター]＞ [ぼかし]＞ [移動ぼかし]をかけます。
設定は
[ぼかす範囲] 100,00
[ぼかす方向] 90°

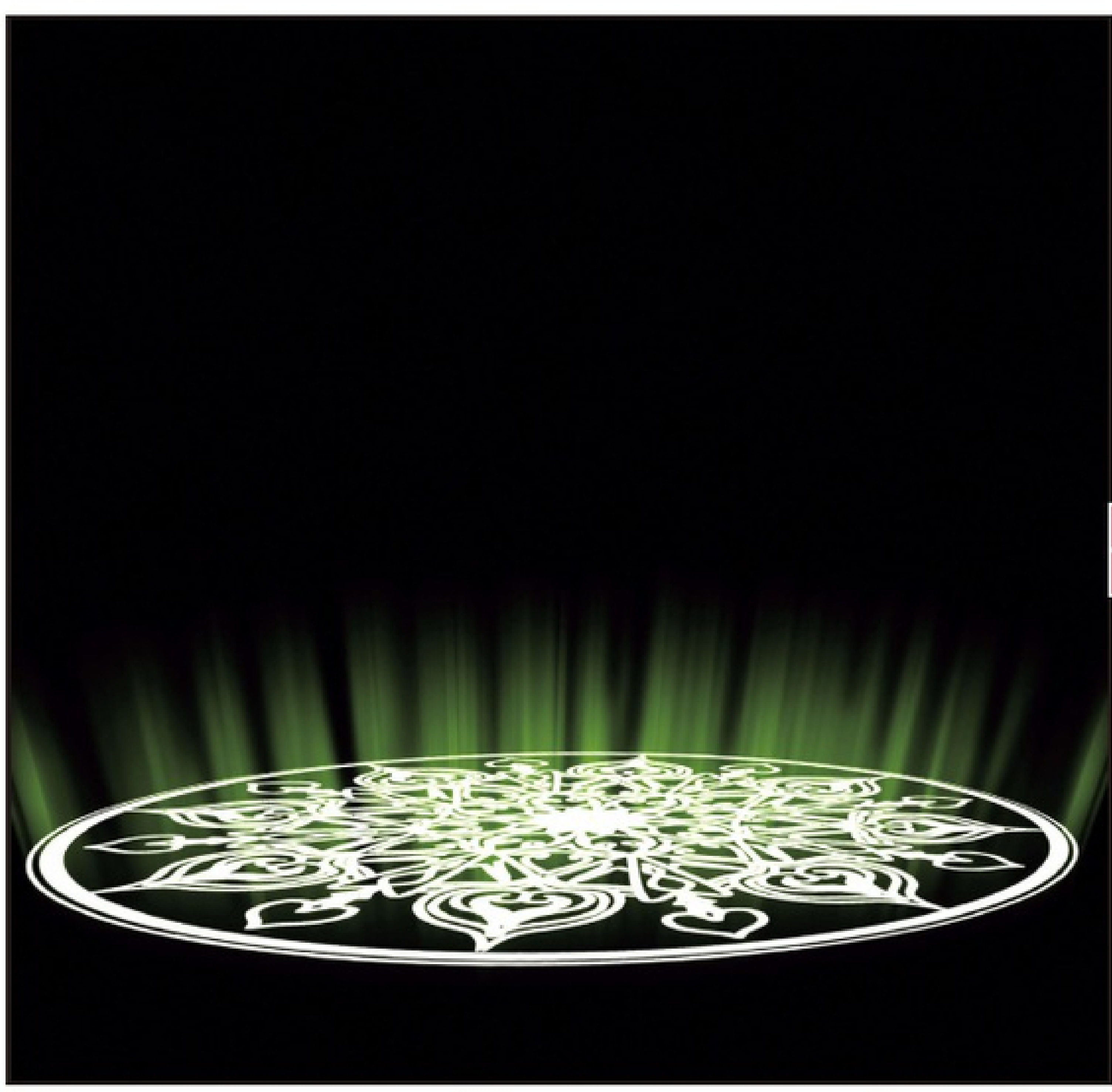
魔法陣（つづき）



［自由変形］で上部が開いた形に変形し、不必要な部分を消し込んだり、描き足したりして整えていきます。



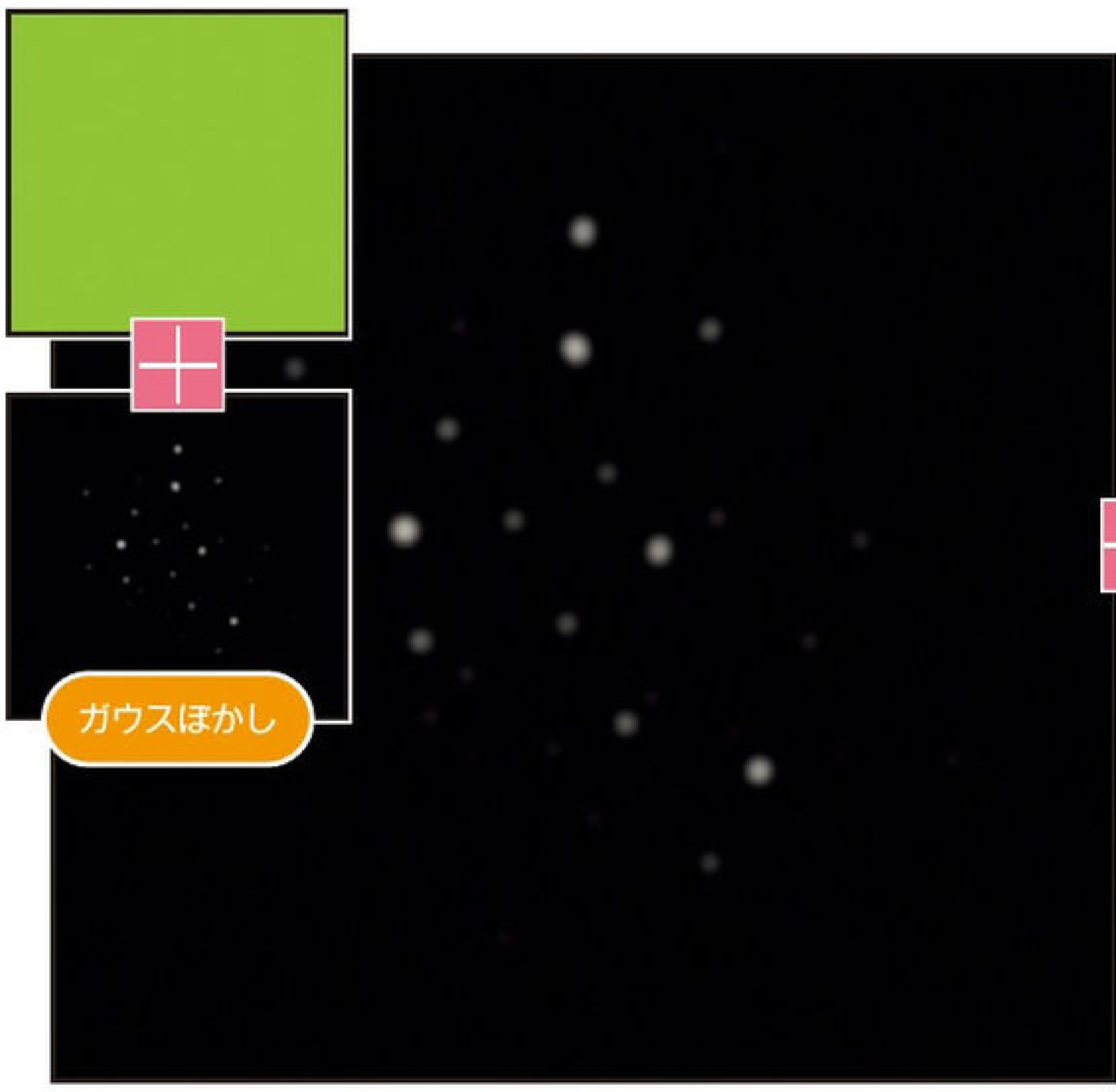
［クリッピング］で色を乗せたら照射フレアの出来上がり。



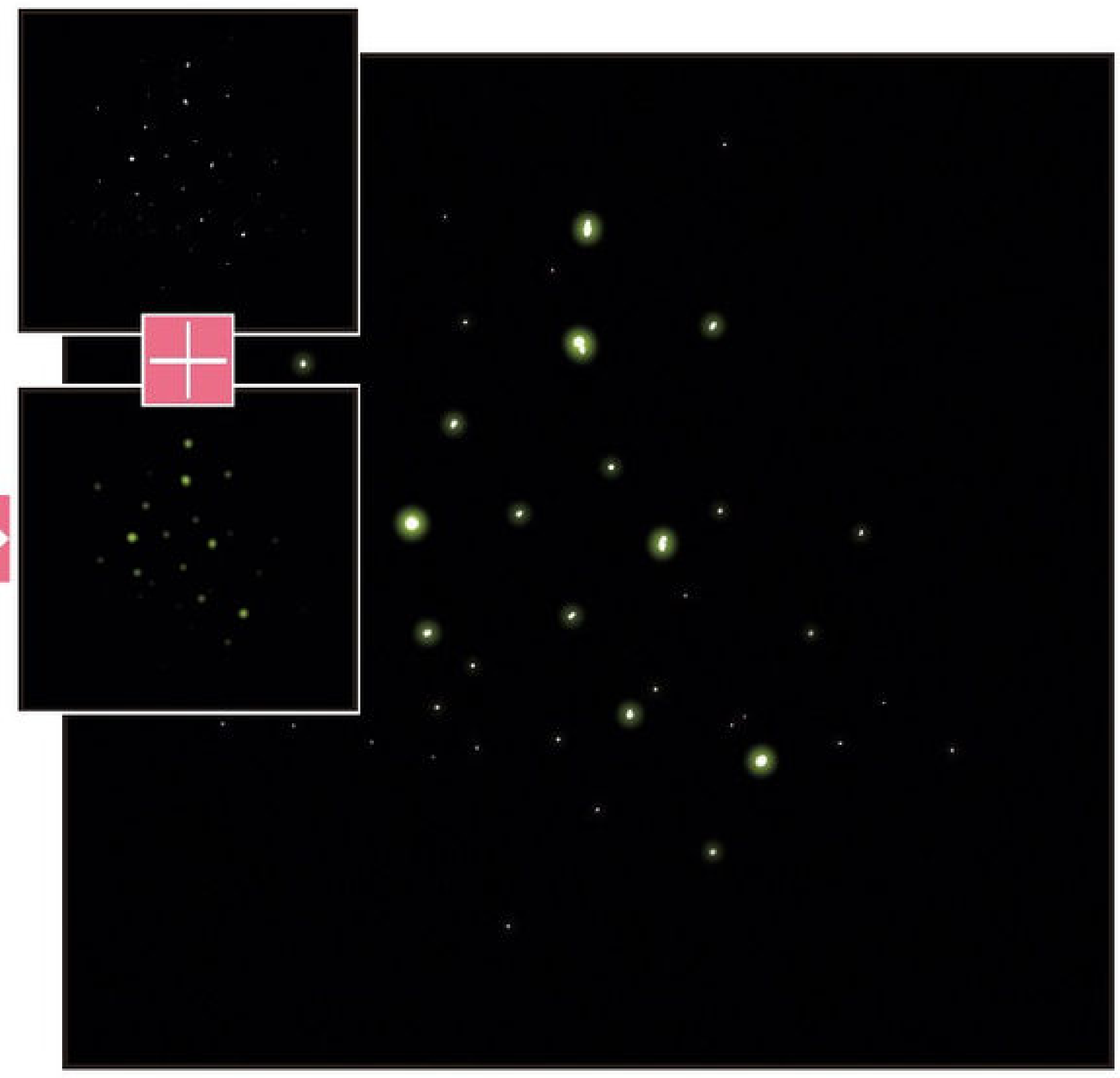
［魔法陣］の上に重ねて表示すると上図のようになります。



空中に飛散するオーブを白で描き足していきます。



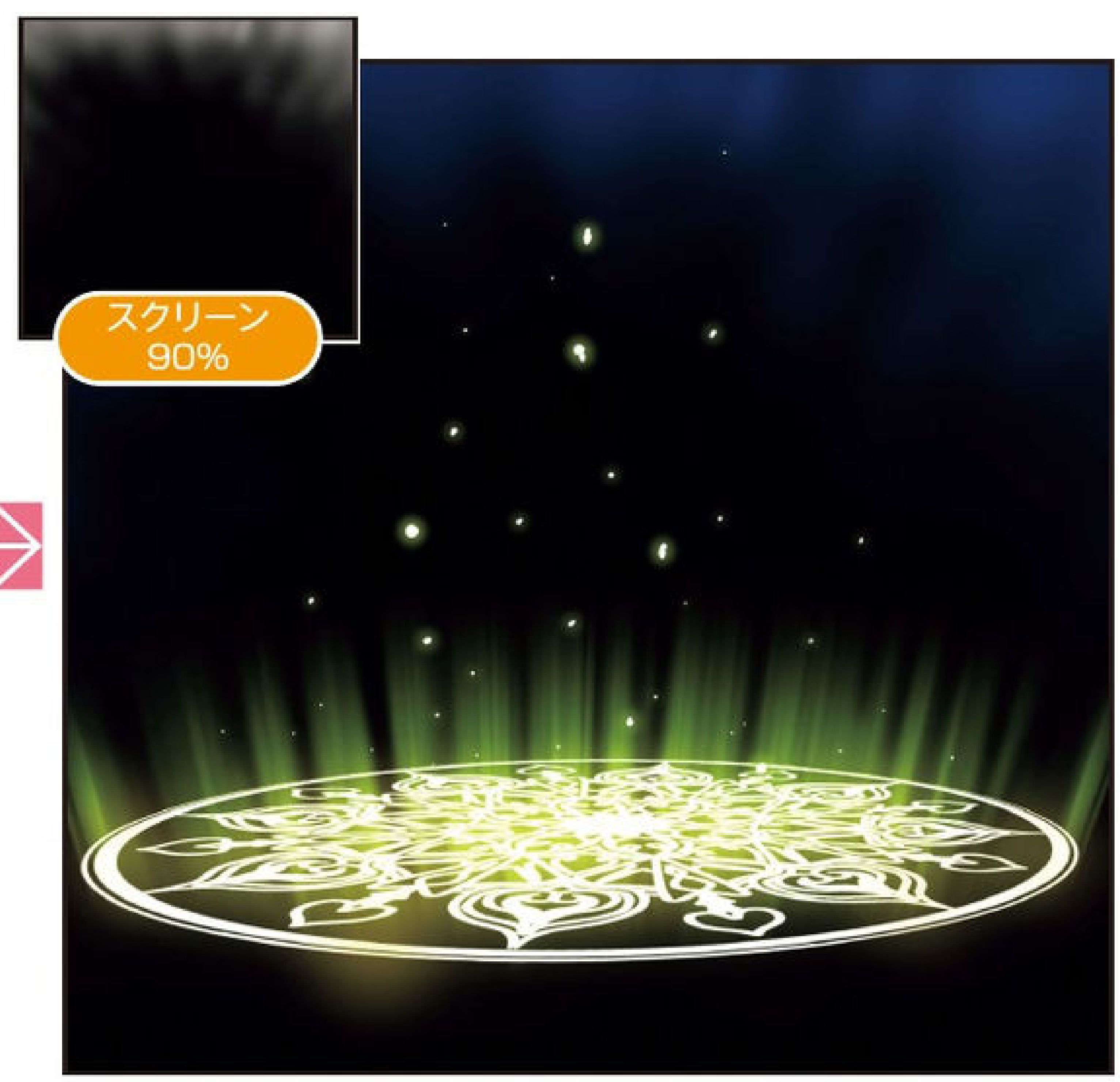
オーブを複製したものに［ガウスぼかし］を強めにかけ、［クリッピング］で緑色を重ねて［オーラ］にします。



［オーラ］の上にぼかしていない［オーブ］を重ねて発光感のある［オーブ］光の出来上がり。（上図は見やすいように拡大しています）



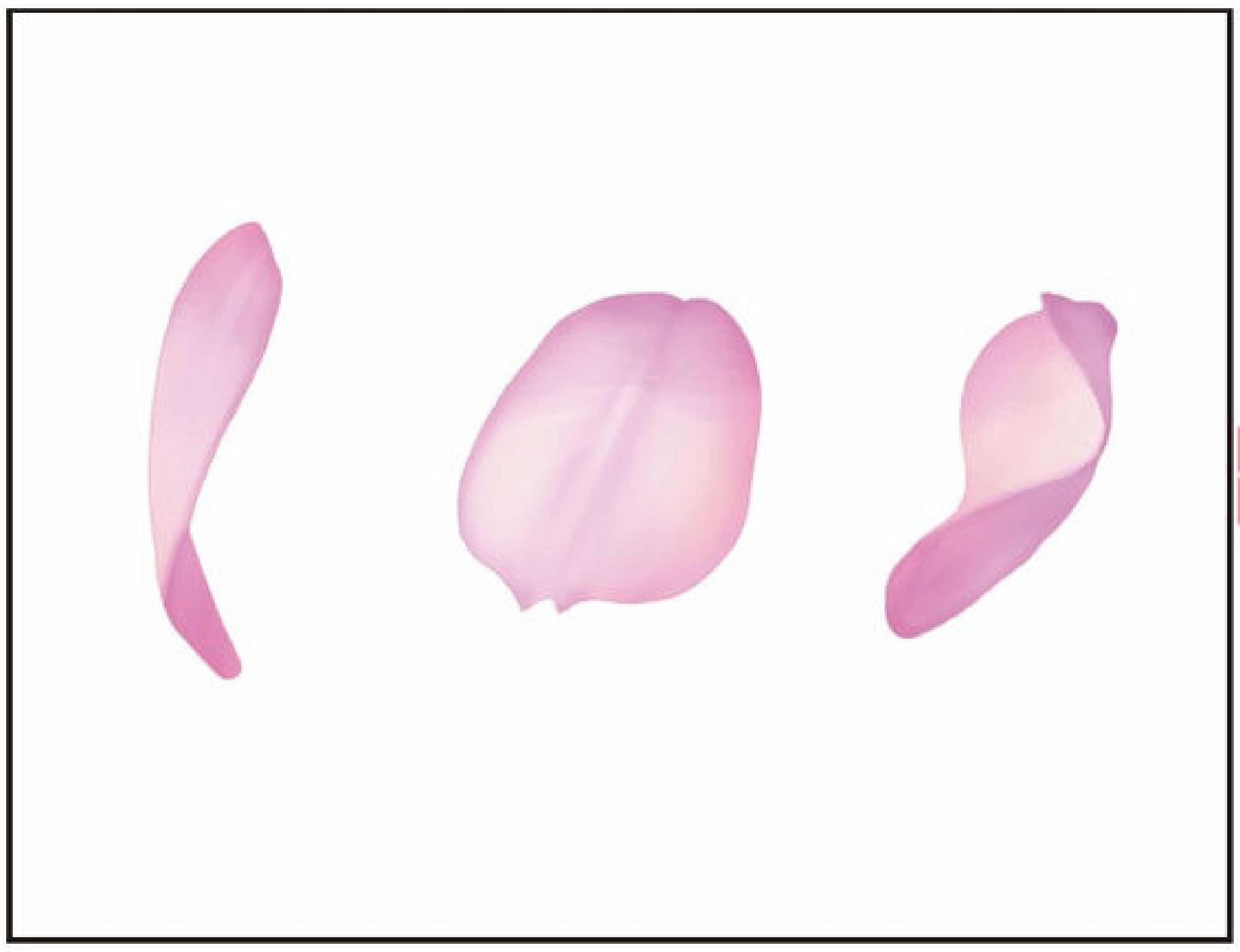
［魔法陣］の上に重ねて表示し、さらに魔法陣に黄色のフレア光を［スクリーン］50%で重ねます。

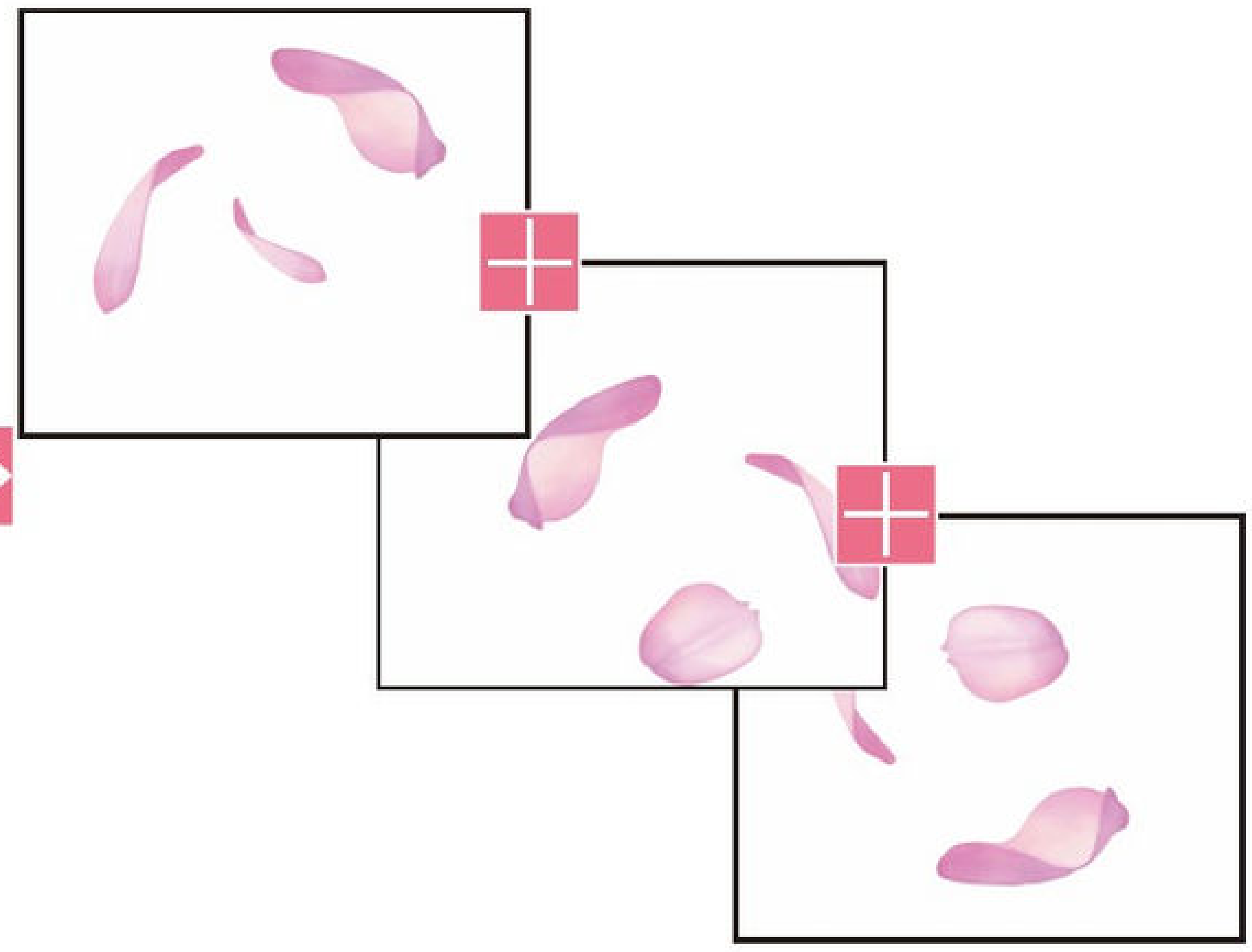


上空に［スクリーン］90%で青い［差し色］を乗せて、全体的な雰囲気を作り完成です。

2 デコレーションブラシの設定の仕方

自作したエフェクト類を[ブラシ先端画像]として登録してオリジナルのデコレーションブラシを制作します。





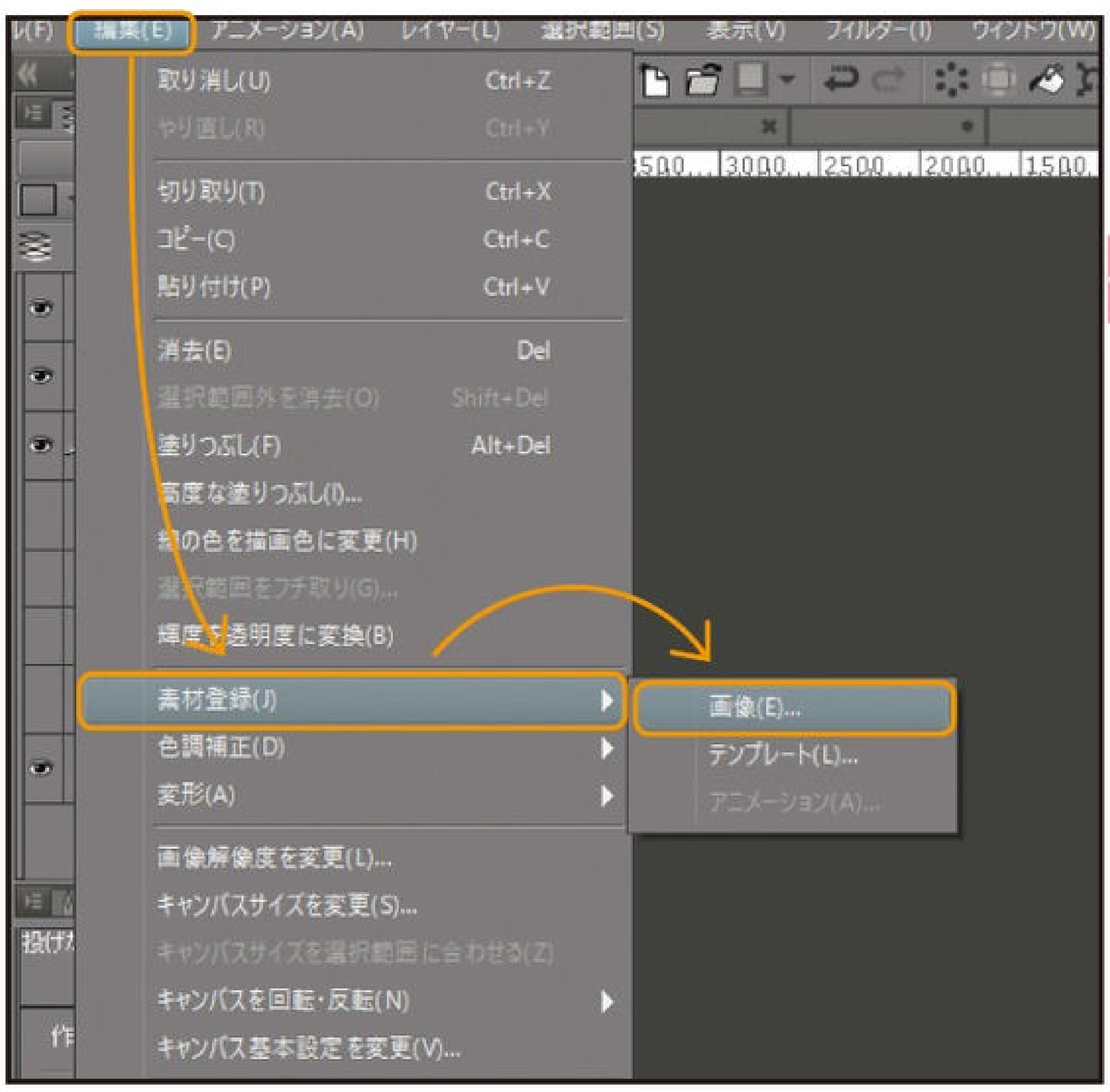
桜の花びらが舞散るブラシを作成していきます。

まずそれぞれ異なる角度から見た桜の花びらを3枚作成します。背景は透明色です。

これを加工したものをブラシの先端に登録していきます。

それぞれの花びらを拡大縮小や回転、変形させながら組みあわせ、ばらばらに配置したものを3種類（3レイヤー分）作成します。

この時点で、あえて中心に置かずにあちこち偏らせて配置しておいたほうがよりランダム感を演出できます。



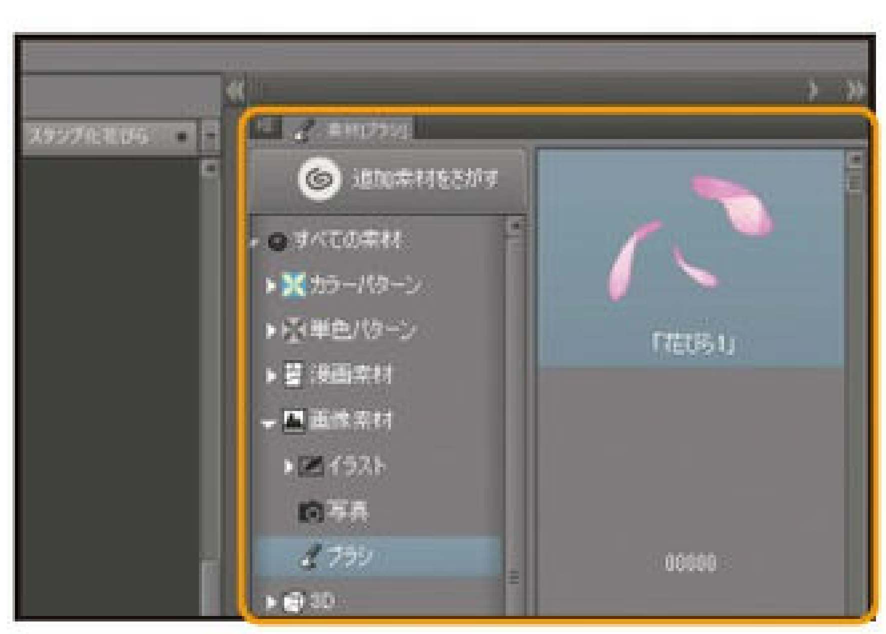
ブラシ先端用の画像が用意できたら［編集］＞［素材登録］＞［画像］をクリックします。



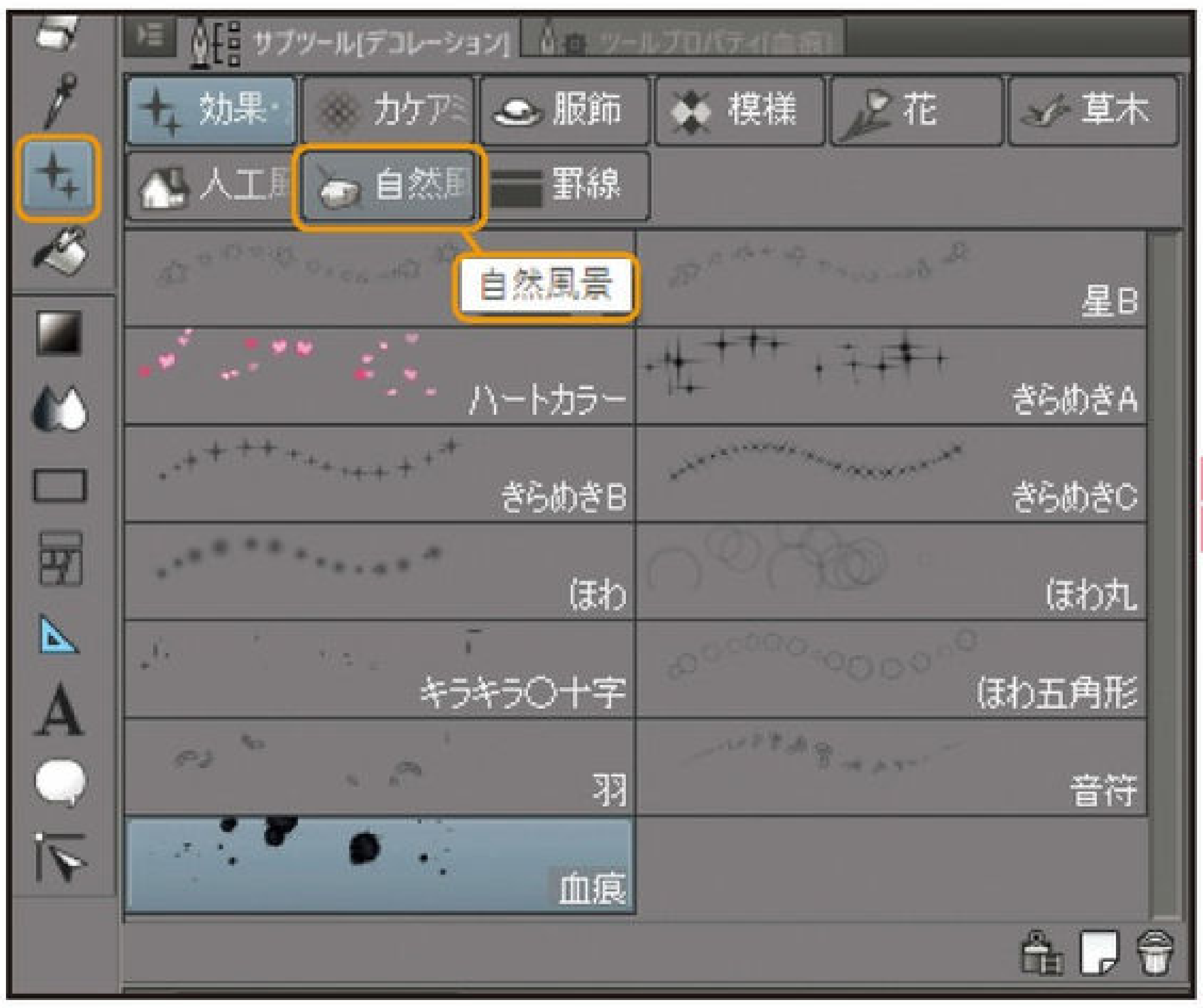
[素材のプロパティ]ポップアップが開きます。

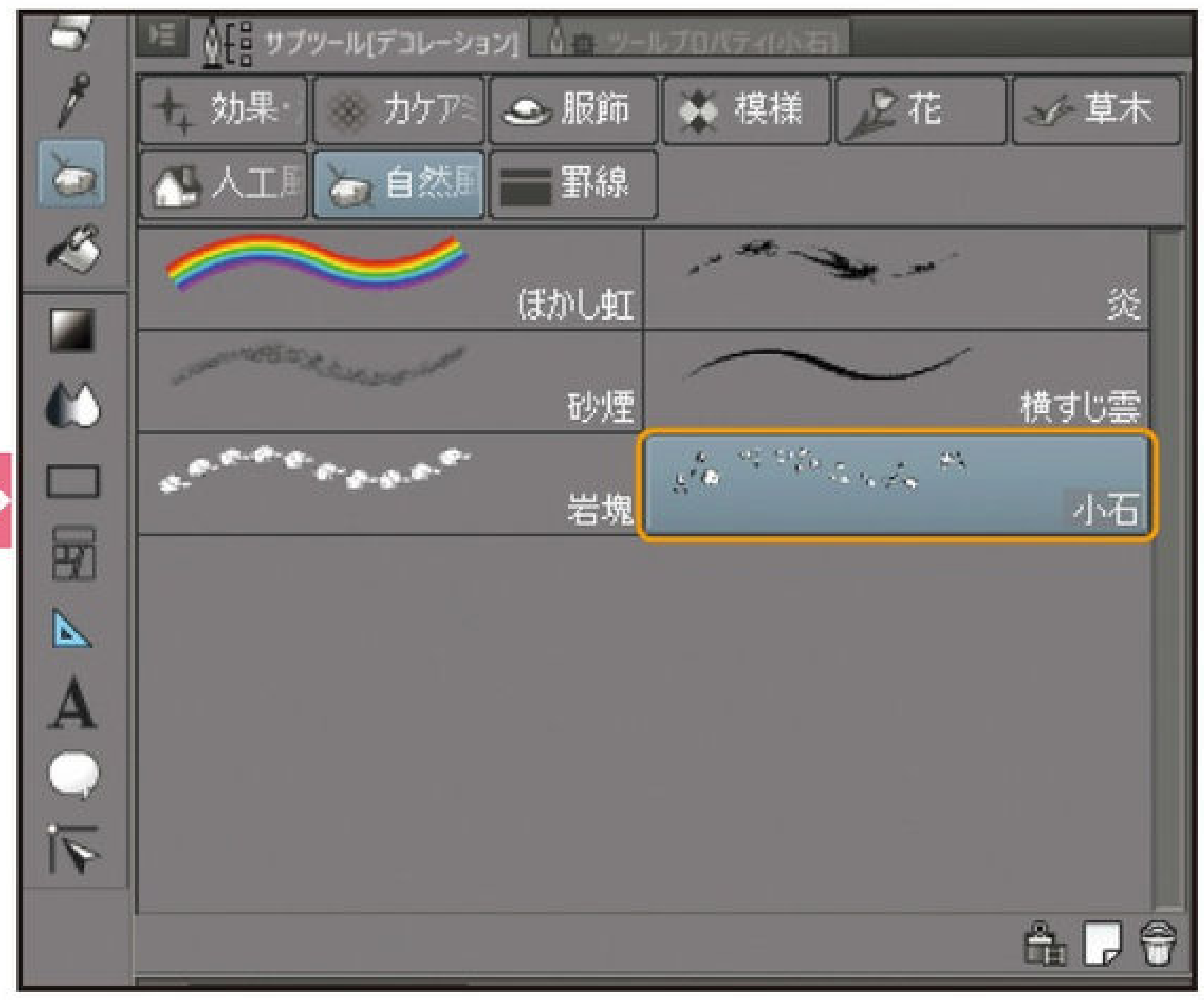
[素材名]を付け、[ブラシ先端形状として使用]にチェックを入れ、[素材保存先]を［画像素材］＞［ブラシ］にし、[OK]をクリックして登録完了です。

［素材名］は頭に記号など入れておくと、あとでブラシに登録するときに検索しやすくなります。



無事に登録されていれば、左図のように[素材パレット]に登録した画像が表示されています。

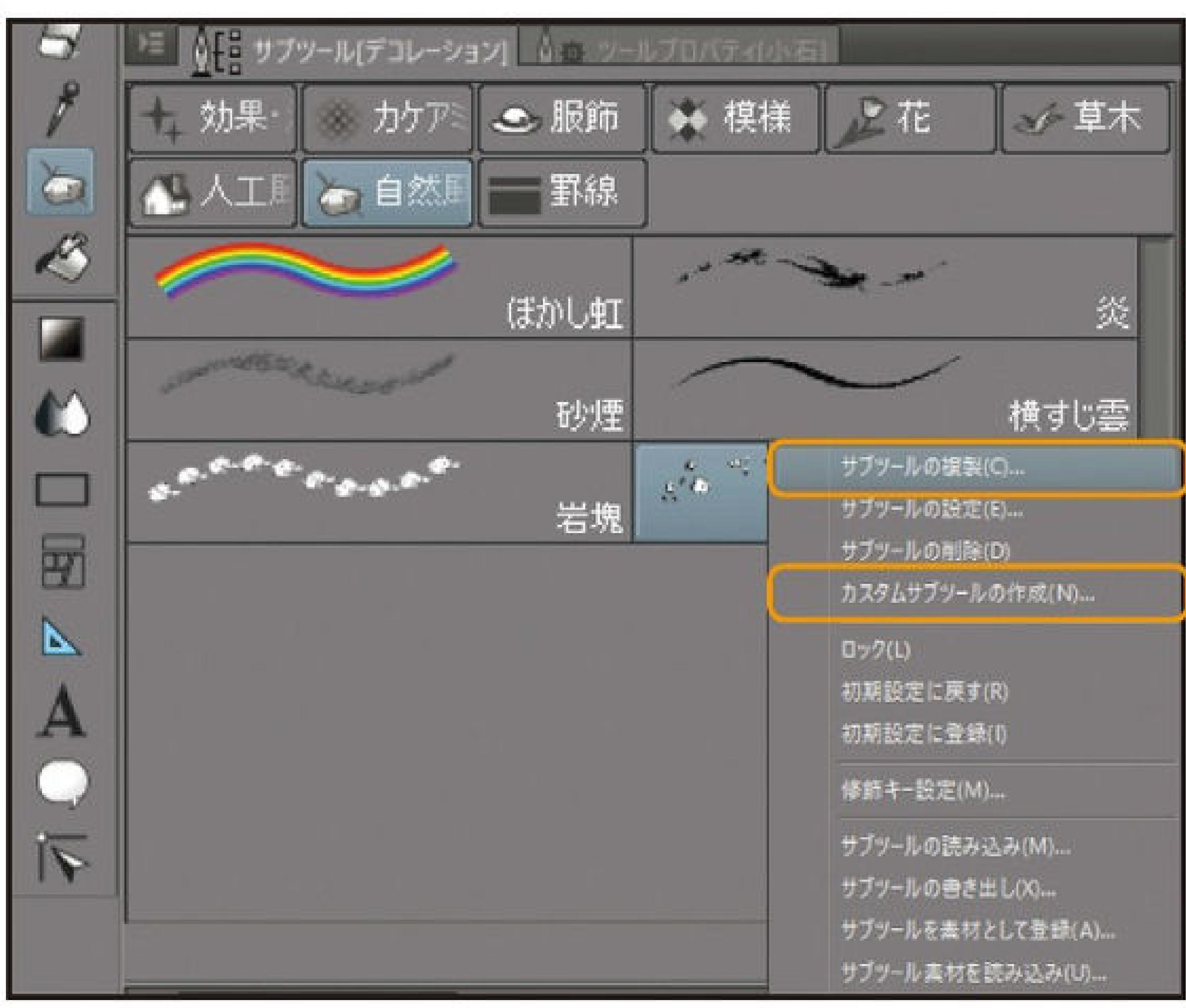




3種類すべての花びらを登録し終えたら、[デコレーション]アイコンをクリックし、サブツールメニューを表示します。

次に、デコレーションブラシのカテゴリから今回のものに合ってそうな[自然風景]を選択します。

[自然風景]のプリセットブラシをひととおり試してみて、[小石]ブラシが花びらが乱舞する今回のイメージに合っていたのでこれを複製改造してオリジナルのデコレーションブラシを作成することにします。



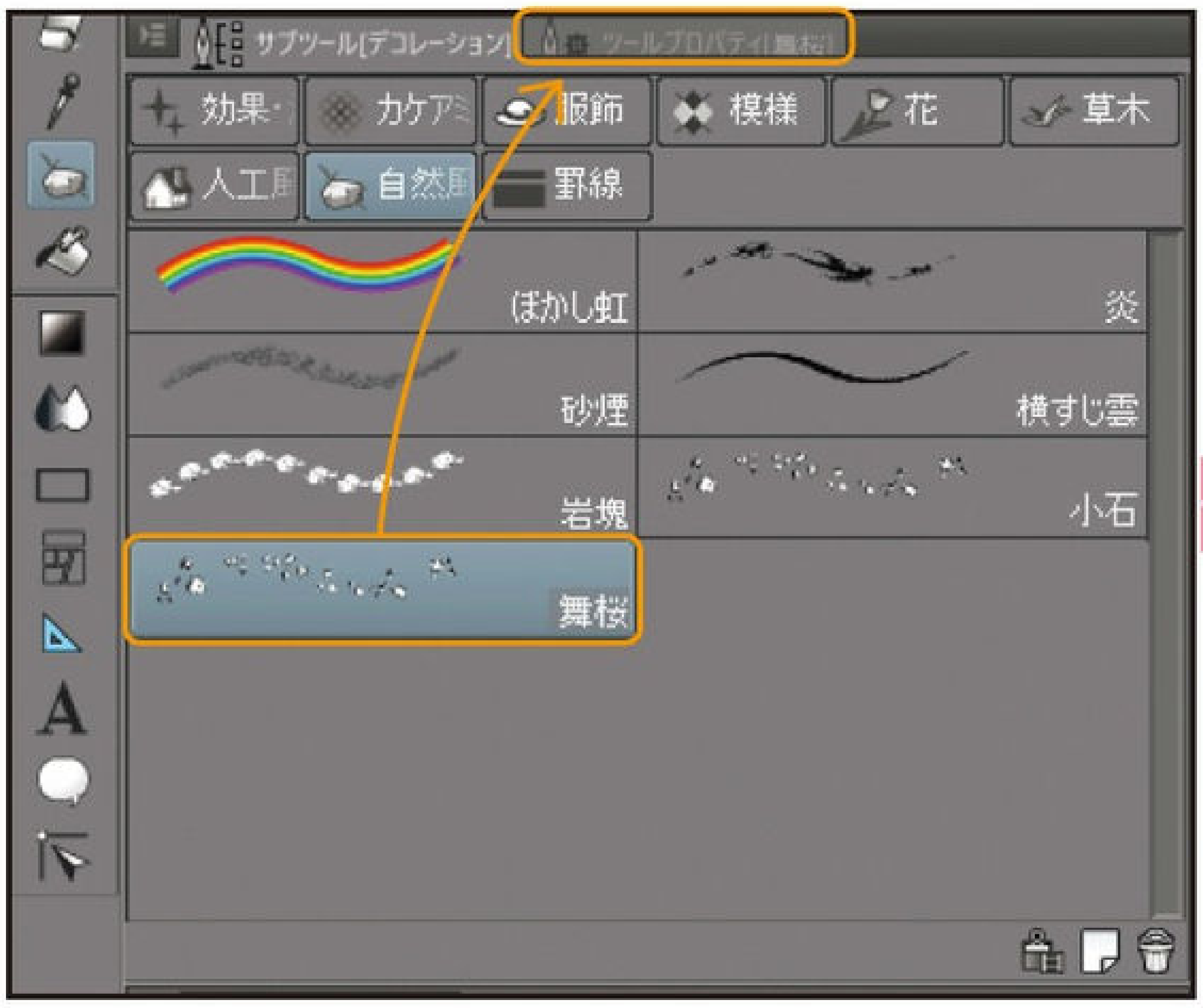
[小石]ブラシを選択して右クリックするとポップアップメニューが開くので、[サブツールの複製]をクリックします。

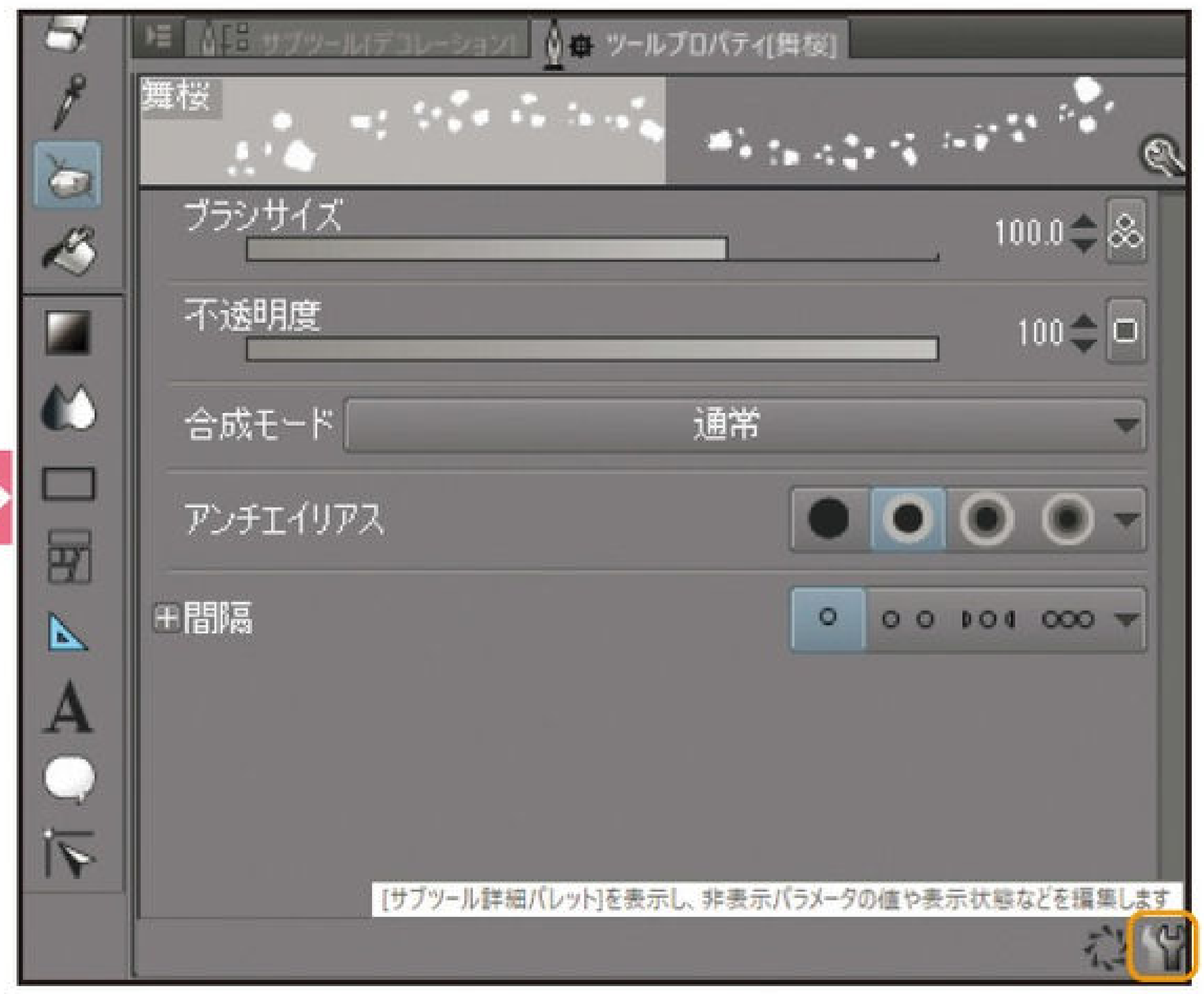


[サブツールの複製]ポップアップが表示されるので、オリジナルデコレーションブラシの名前を付けてOKをクリックします。

[サブツールの複製]ではなく[カスタムサブツールの作成]でまったくのゼロからオリジナルブラシを作ることもできますが、多くのパラメーターを調整してイメージに合ったブラシを作るには手間や時間がかかります。

イメージに合ったプリセットブラシを複製して、先端画像を差し替えてやるだけのお手軽方法でも、充分効果的なブラシが作れるので個人的に複製&改造を強くオススメします。





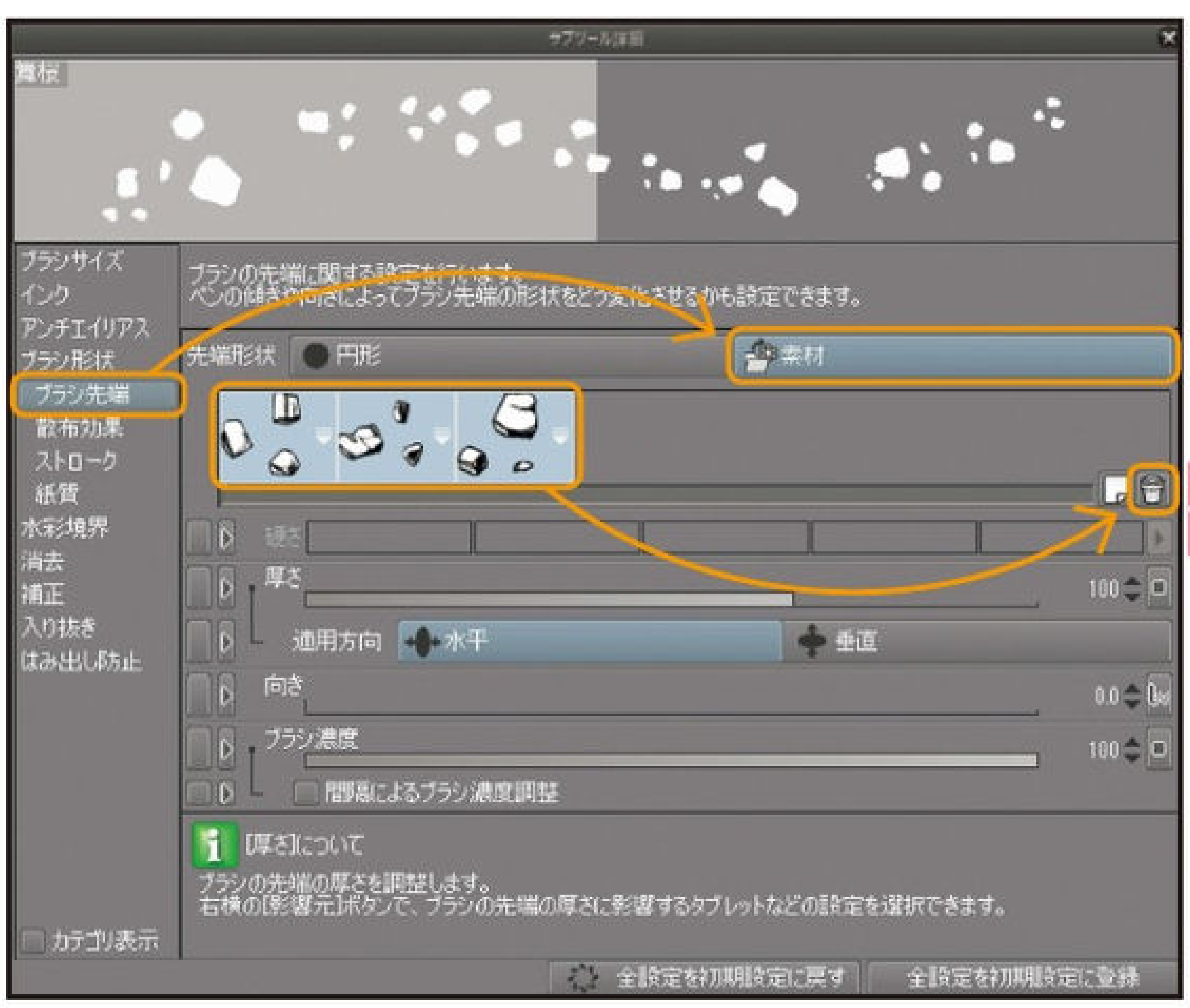
[舞桜]ブラシが新規ブラシとしてパレット内に登録されました。

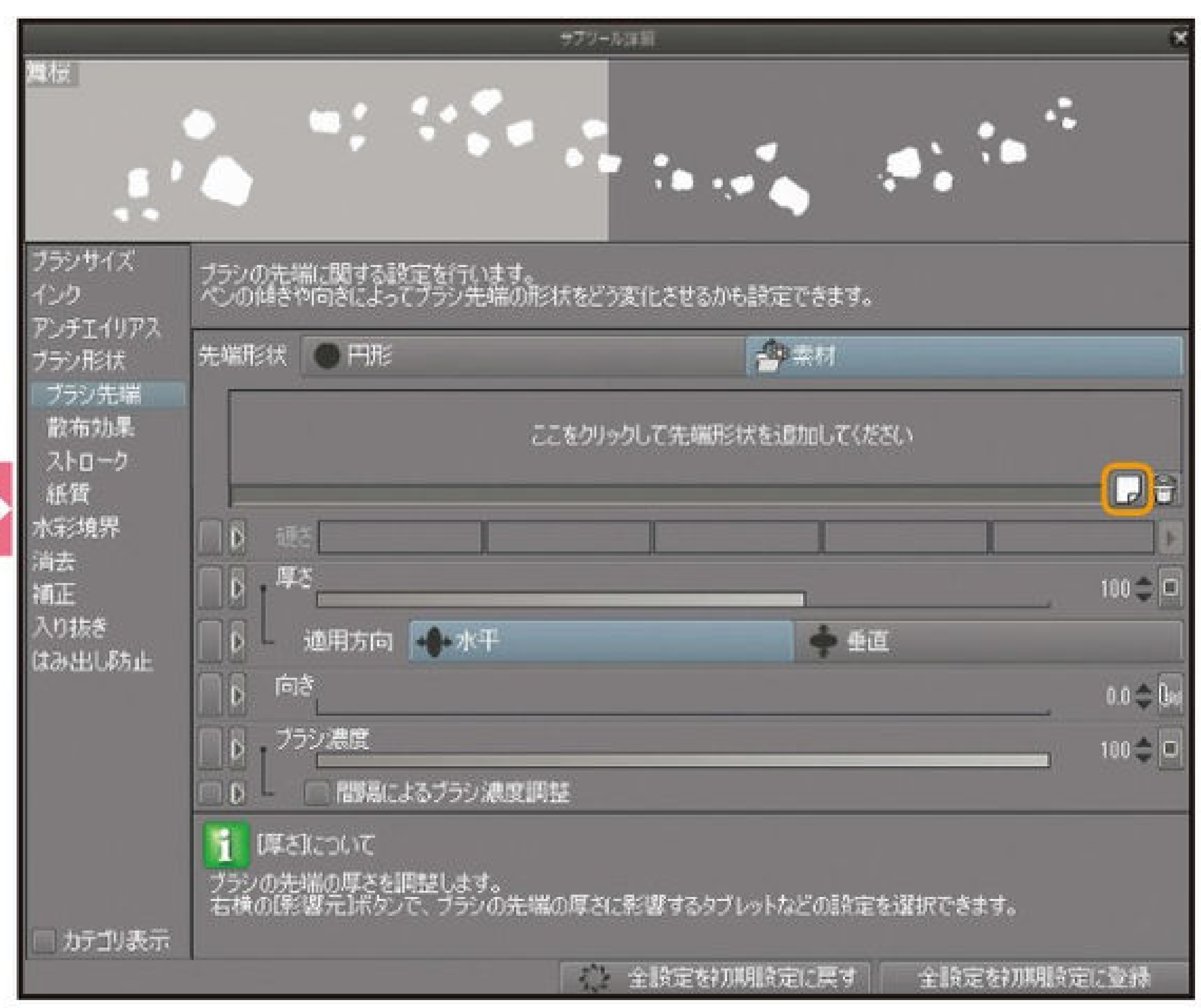
ブラシ名称が［舞桜］になっているだけで、中の設定は当然［小石］ブラシのままです。

[ツールプロパティ]をクリックします。

[ツールプロパティ]に表示を切り替えたら、さらに右下のスパナの形のアイコンをクリックします。

[サブツール詳細パレット]を開き、いよいよブラシ先端を登録した[花びら]に変更していきます。

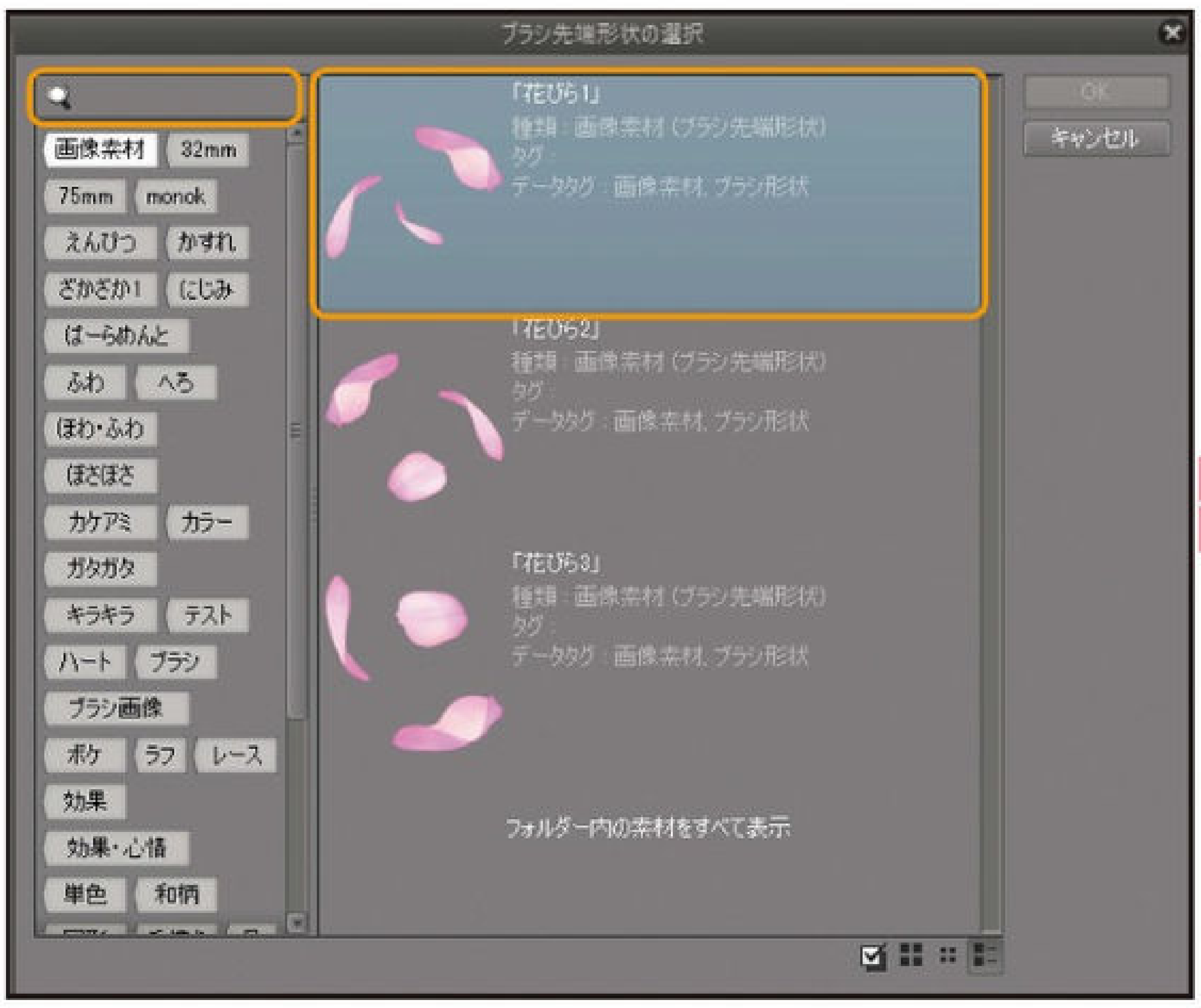


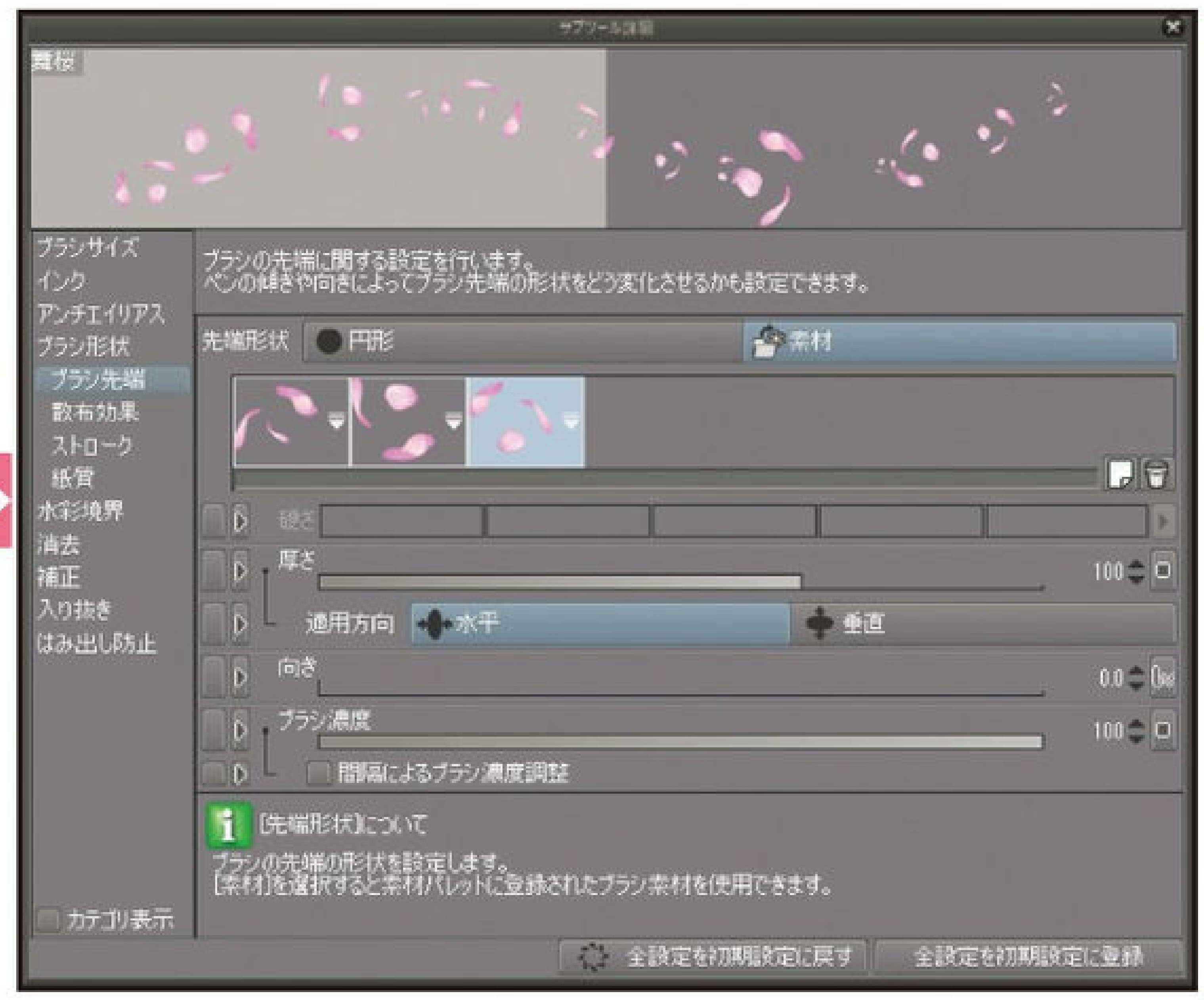


[サブツール詳細パレット]ポップアップから［ブラシ先端］を選択し、[素材タブ]をダブルクリックすると、[小石]ブラシに使用されている先端画像の一覧が表示されます。

[Shift]キーを押しながらクリックですべての先端画像を選択し、右下の[ゴミ箱]アイコンで削除します。

[ゴミ箱]アイコンの隣にある[右下カールしている紙]のアイコンをクリックし、[ブラシ先端形状の選択]ウィンドウを開きます。



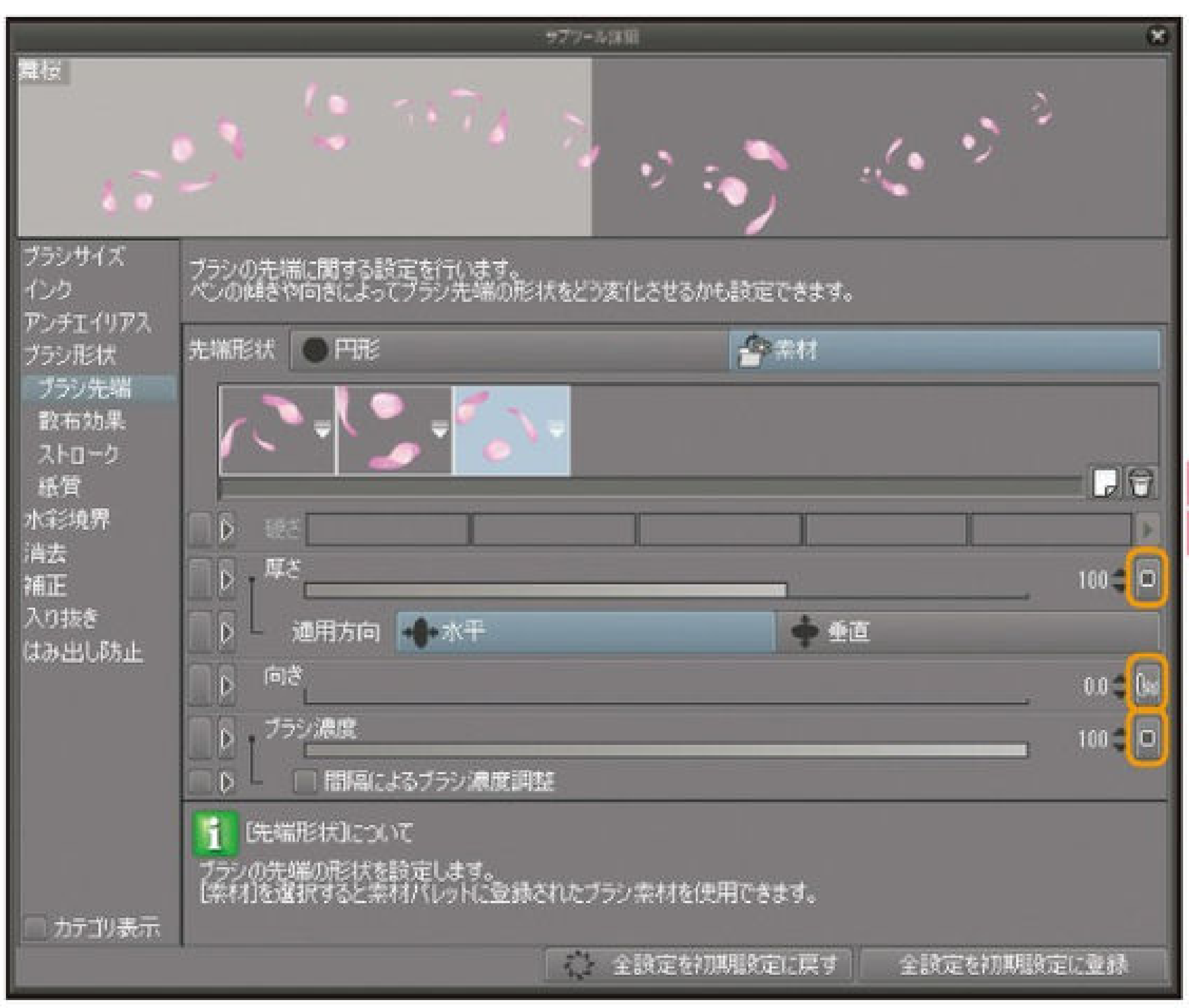


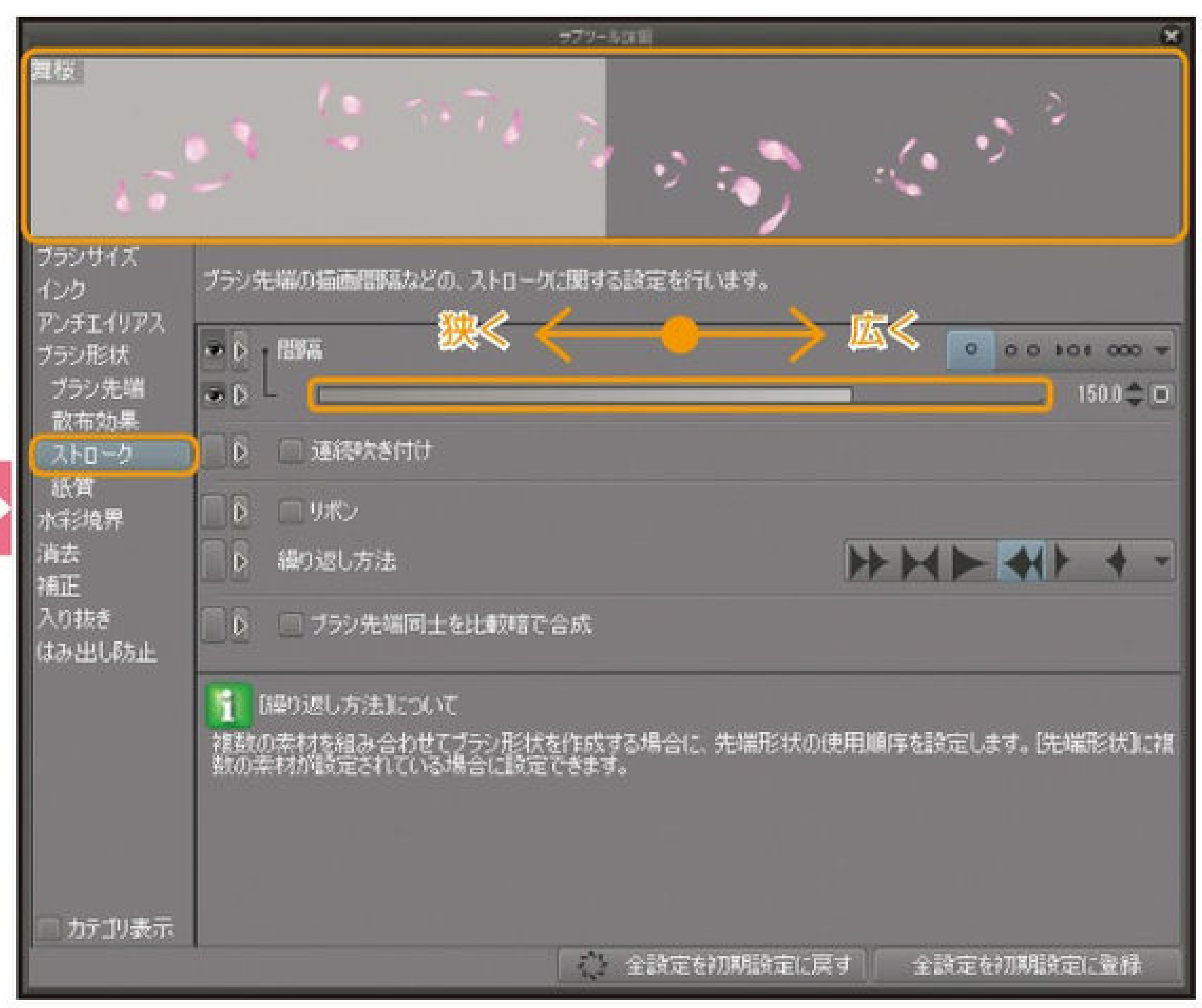
左上のルーペアイコンをクリックし、先端用の画像の名前の一部（この場合「花びら）を入力すると上図のように関連した素材画像がサムネイル表示されます。

画像をタップすると色が変わるので、[OK]をクリックしてブラシ先端に登録します。

※画像をダブルクリックしただけだと登録できないことがあるので注意してください。

素材登録していた3つすべての[花びら]をブラシ先端画像に登録し終わりました。





黄色い線で囲まれている各アイコンをクリックするとパラメータ調整用の各種ウィンドウが開き、ブラシの形状などを細かく設定することが可能です。

しかし慣れないとなかなか思い通りに調整できないので、プリセットで設定されている数値は一切さわらないようにしています。

次に左メニューの[ストローク]をクリックし、先端画像が表示される間隔を調整します。

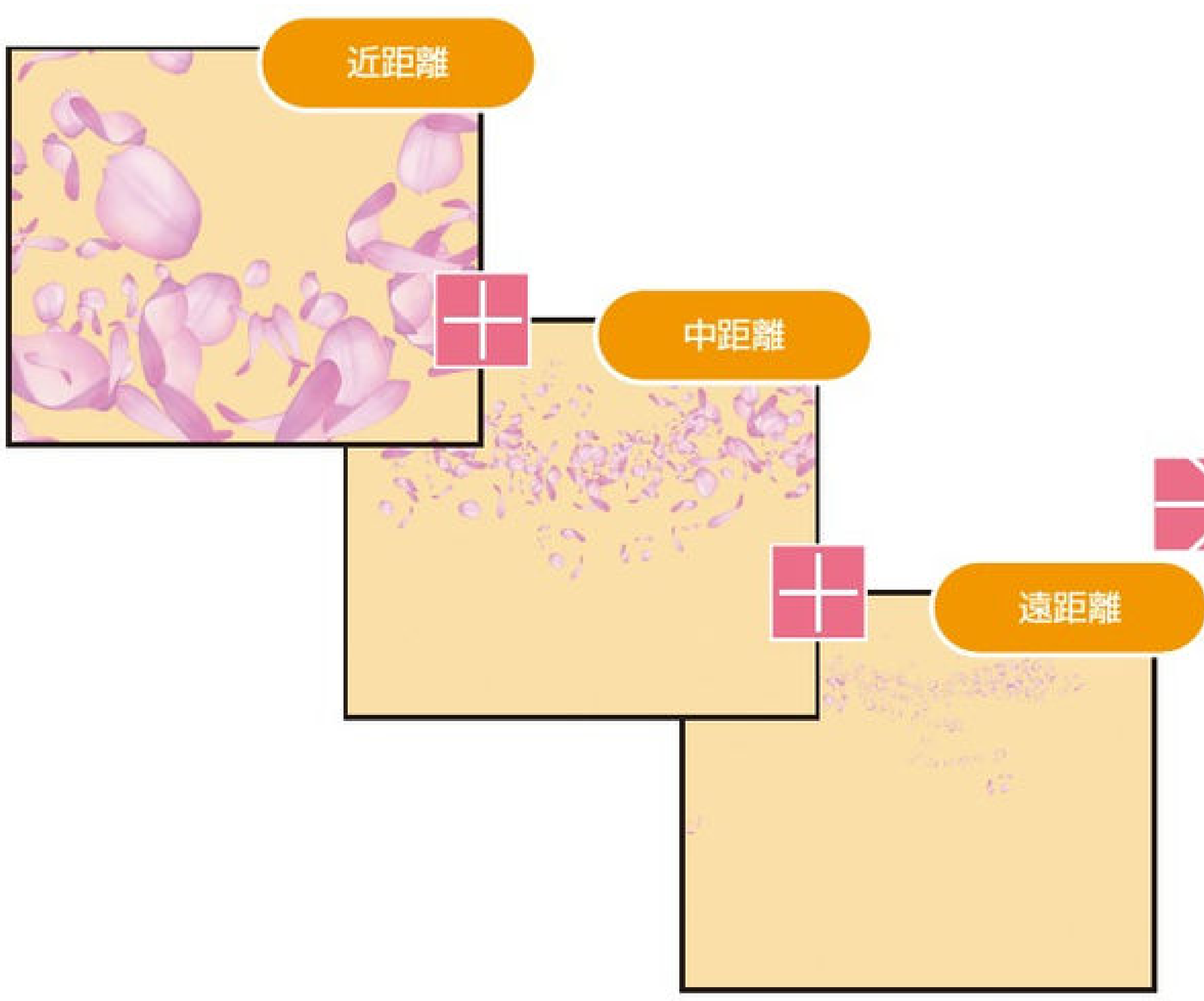
[間隔]ゲージをスライドさせると、ウィンドウ上部に表示されているブラシストローク画像もリアルタイムに変化するので、イメージにあった間隔のところでゲージを止めます。

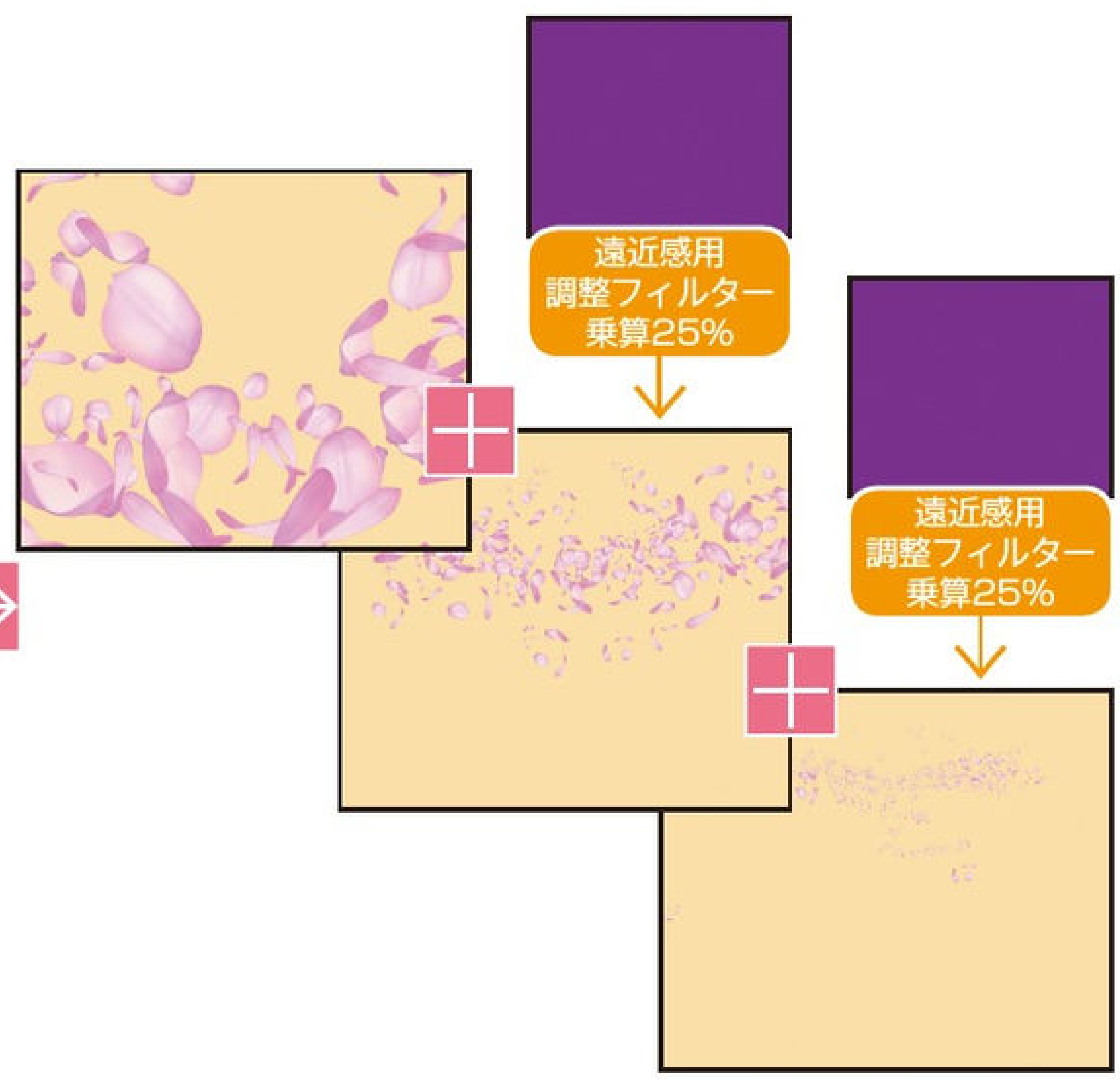




これでブラシの設定は完了です。
「舞桜」ブラシを使いたいときは［デコレーションブラシ］アイコンをクリックしてやればいつでも使用することが可能になります。

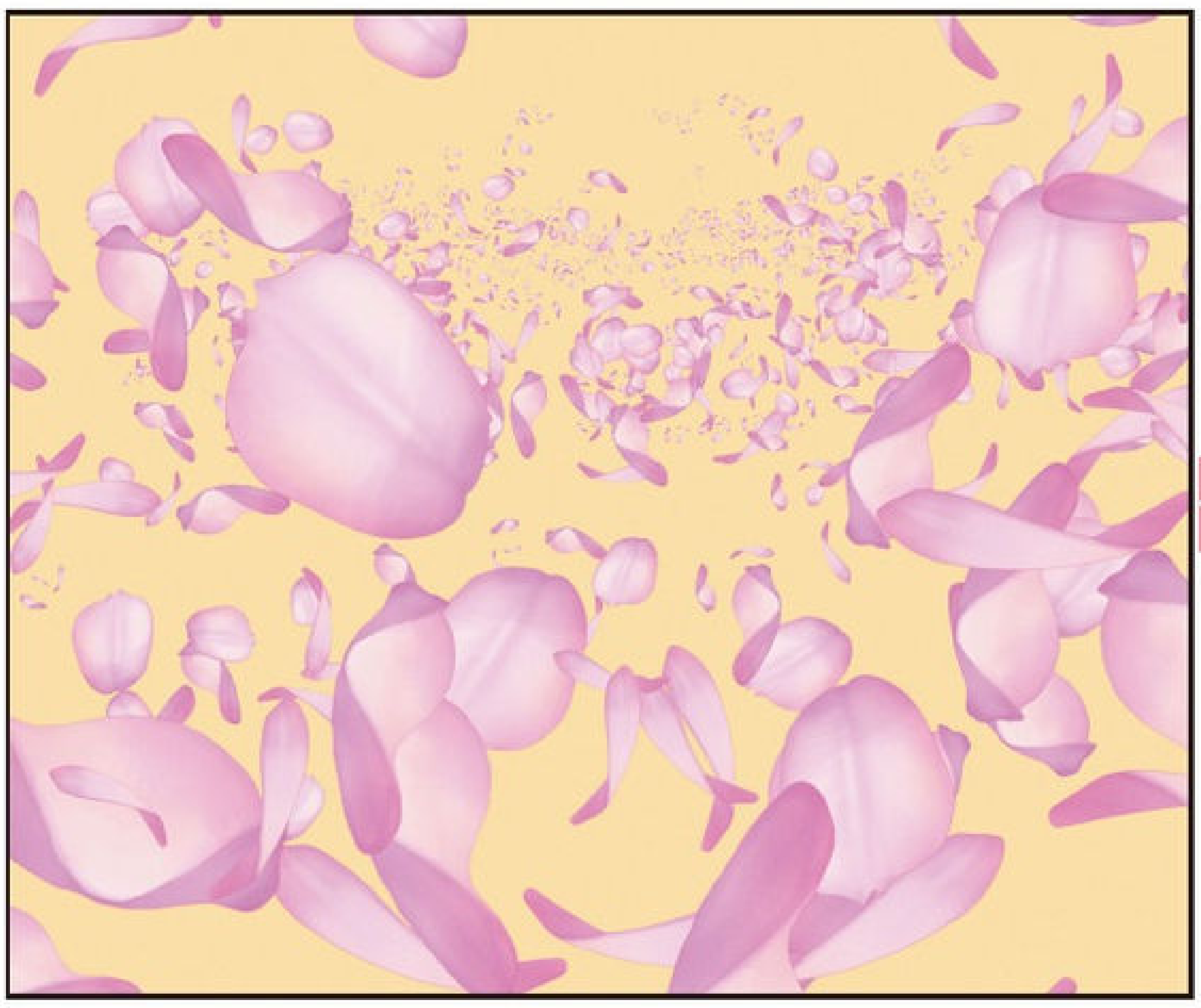
サイズを変えながらペンを走らせるだけで上図のような乱舞する桜の花びらが出来上がります。





1枚のレイヤーで描くのではなく、近距離、中距離、遠距離の3段階に分け、ブラシのサイズを調整しながら描いておきます。

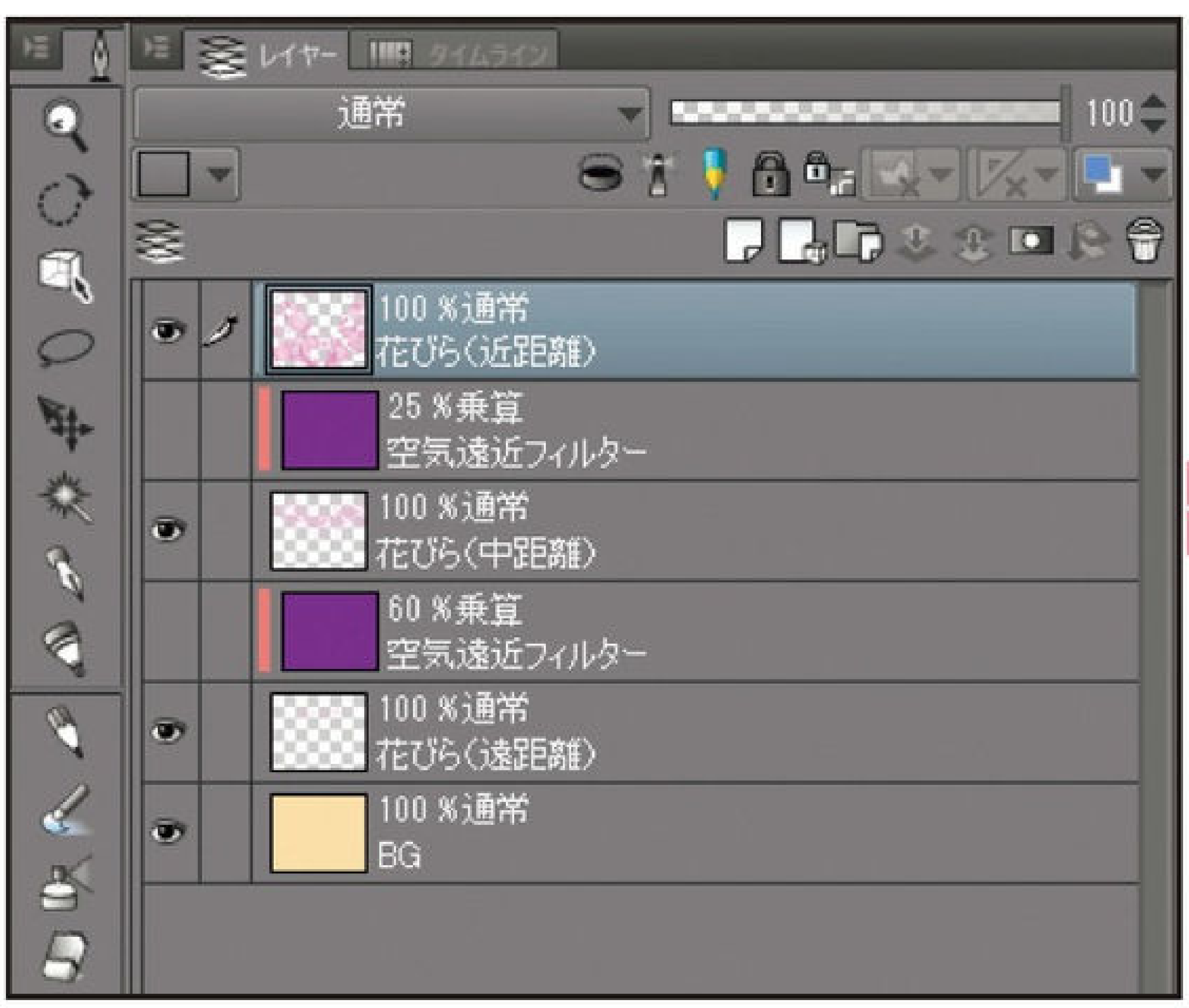
中距離と遠距離に調整フィルターを乗算でかけてやると、空気遠近法的に遠近感を加えることができます。

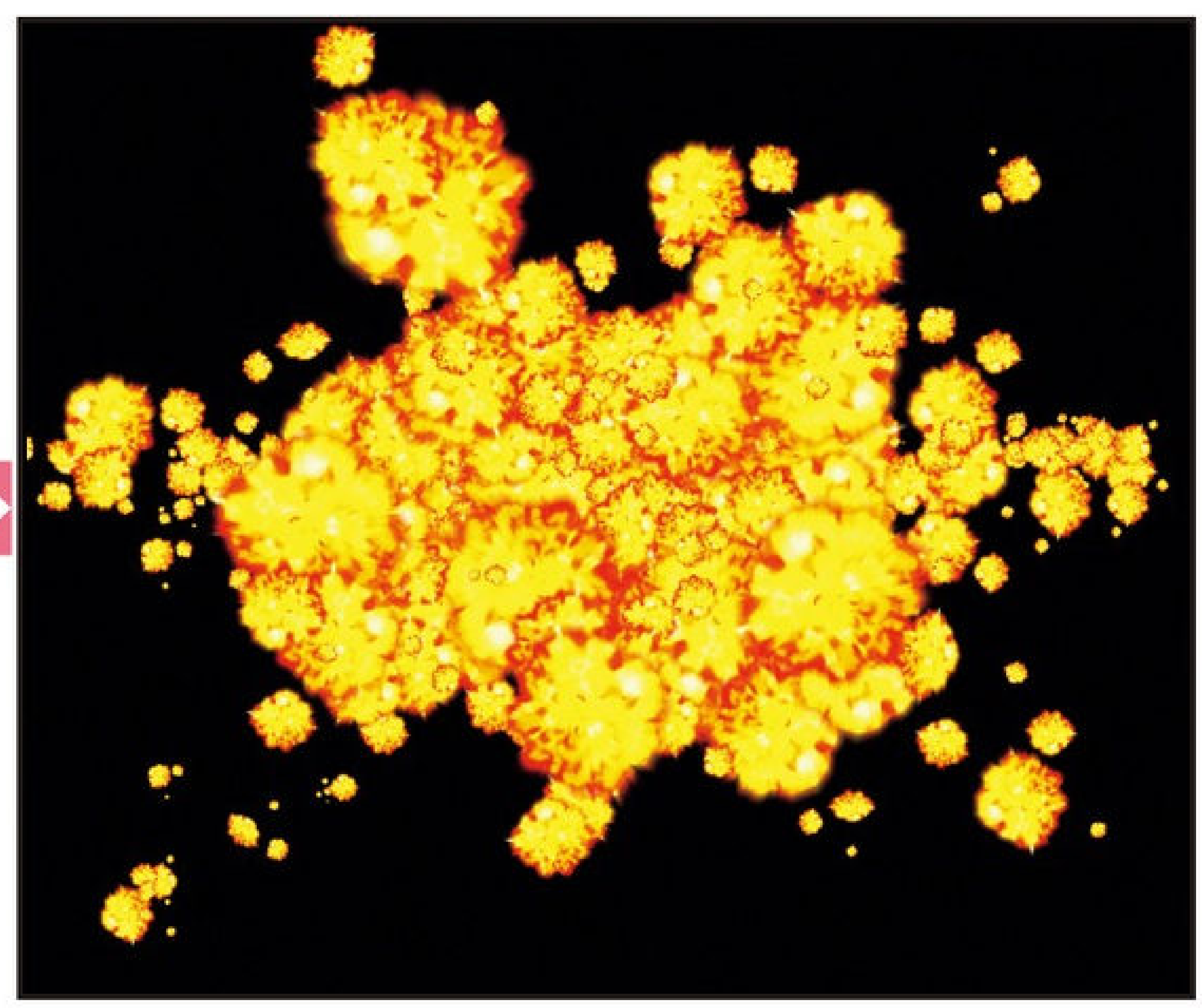




そのままだと奥行き感に乏しく、なんとなく物足りない印象だったのが……

距離ごとに分割されたレイヤーに調整をかけるだけで一気に遠近感が強調され完成度が上がります。





レイヤー構成は上図のようになっています。

デコレーションブラシ化したエフェクト類は非常に汎用性が高いのでオススメです。

索引

あとがき

「グリザイユ画法&エフェクト　完全マスターブック」いかがでしたでしょうか。

専門学校などで講義を受け持つことはありますが、今回のようにひとつの技法に関してみっちりと解説させていただくことは初めてのことだったので、いろいろと至らぬ点も多かったかもしれません。なにとぞご容赦ください。

普段は印刷されることも少ないソーシャルゲームの世界で主に絵を描かせていただいておりますが、考えてみればこの本は、私天領寺セナの初の作品集でもあるわけで……いろいろ恐縮しています。

本書が少しでも皆様のお役に立てたなら幸いです。

天領寺セナ

4、5、6章にて使用された作例イラストは、(.clip)形式のものが玄光社webサイト(http://www.genkosha.com/grisaille/)にてダウンロードできます。



著者プロフィール

天領寺セナ

イラストレーター。
ソーシャルゲームを主な舞台に活躍中。
日本デザイナー学院　イラストメイキング講座　講師
北海道芸術高等学校　イラストメイキング講座　講師
https://www.pixiv.net/member.php?id=281760
https://www.lilium1029.com/

CLIP STUDIOで描く
グリザイユ画法&エフェクト
完全マスターブック

発行日　2018年11月1日

著者●天領寺セナ
編集●甲田太一
カバーデザイン●岡本圭介
本文デザイン●岡本圭介

発行人●北原 浩
編集人●勝山俊光
編　集●吉田 寛

発行所　株式会社玄光社
〒102-8716
東京都千代田区飯田橋4-1-5
TEL.03-6826-8566（編集部）
TEL.03-3263-3515（営業部）
FAX.03-3263-3045
URL.http://www.genkosha.co.jp

印刷・製本　シナノ印刷株式会社



天領寺セナ

日本デザイナー学院　イラストメイキング講座
講師北海道芸術高等学校　イラストメイキング講座　講師

主な作品
「萌える! 事典シリーズ」TEAS 事務所著、ホビージャパン刊
吉田　周著「花の乙女の銀盤恋舞」挿絵
ブシロード「トリプルモンスター」
AGUL「SPEED WITCH BATTLE 白のマジョと五つの希望」
他ソーシャルゲームイラスト多数

https://www.pixiv.net/member.php?id=281760
https://www.lilium1029.com/

CLIP STUDIOで描く
グリザイユ画法&エフェクト完全マスターブック